PEŁNE WERSJE: TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | MAJESTY

Numer 12/2003 (93) Grudzień Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

www.cdaction.com.pl
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION

BETATESTY:
CALL OF DUTY
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

AFERA ROKU
WYKRADZIONO KOD HALF-LIFE 2

RECENZJE:
FREEDOM FIGHTERS
HOMEWORLD 2
POLANIE 2

JUŻ W SPRZEDAŻY!
WORMS 3D
WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE 3.

WORMS 3D

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

Radio ZET poleca

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

www.thematrix.com
www.enterthematrix.com

ENTER THE MATRIX™

Scenariusz i reżyseria bracia Wachowscy - twórcy trylogii Matrix™.

Godzina ekskluzywnych sekwencji filmowych w wykonaniu twórców trylogii Martix™.
Wejdź do Matrixa i walcz po stronie filmowych bohaterów – Neo i Morfeusza!

6 LISTOPADA 2003 | CDPROJEKT | PlayStation.2 | PC CD-ROM | Shiny | ATARI | WARNER BROS.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI NAPISAMI

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.

™ Warner Bros.
© Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s03)
© Village Roadshow Films (BVI) Limited — All Other Territories.

TEAM17

SEGA

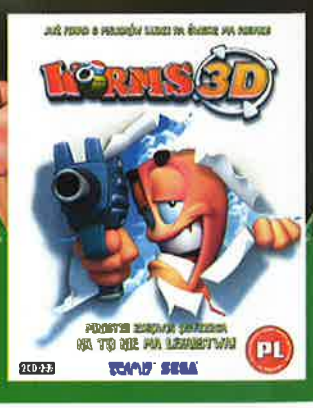
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •
PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY

MYŚL JAK ROBAK
WALCZ JAK ROBAK

2CD



Dołącz do milonów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych chłopców: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykręconych broni, dzięki którym będziesz mógł siać zniszczenie z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM!

PlayStation.2

PC CD ROM

POWERED BY gamespy

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limitem. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i „Powered by GameSpy" logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo „The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.

CD PROJEKT
PLATYNOWA KOLEKCJA

PLATYNOWA KOLEKCJA TO SERIA GIER, W KTÓREJ PREZENTUJEMY NAJWIĘKSZE HITY, CIESZĄCE SIĘ WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ. GRY, KTÓRYCH DOTYCHCZASOWA SPRZEDAŻ PRZEKROCZYŁA 10 000 EGZEMPLARZY! WSZYSTKIE W PROFESJONALNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ PRZYGOTOWANEJ PRZEZ ZESPÓŁ CD PROJEKT. NADSZEDŁ CZAS, ABY UZUPEŁNIĆ SWOJE ZBIORY O PLATYNOWĄ KOLEKCJĘ CD PROJEKT!

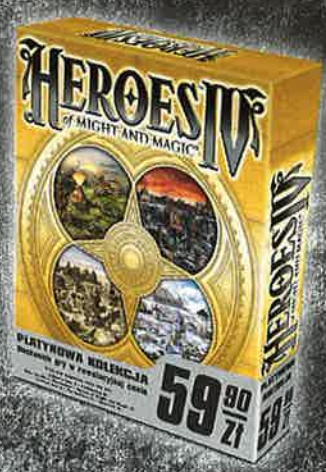
JUŻ W SPRZEDAŻY

Icewind Dale II

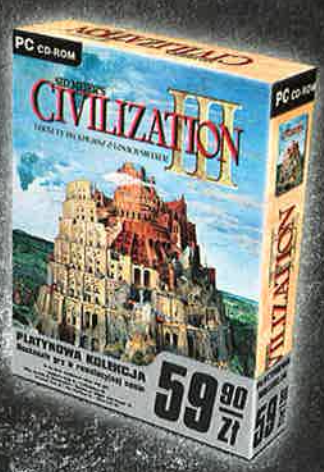
Elder Scrolls III
Morrowind

Settlers IV

Baldur's Gate II
+ Tron Bhaala



Heroes
of Might & Magic IV



Civilization III

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT
ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, CZY THE ELDER SCROLLS III MORROWIND. TO PRAWDZIWE LEGENDY, TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90 ZŁ. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!

W sprzedaży od 13 listopada

3 CD

Złota Edycja Warcraft III

Warcraft III -jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej kultowych gier strategicznych na świecie.

Dzięki Złotej Edycji będziesz mógł wzbogacić swoją kolekcję o Warcraft III oraz fenomenalny dodatek Warcraft III Frozen Throne za jedyne 99,90 zł!

W sprzedaży od 13 listopada

6 CD

Złota Edycja Neverwinter Nights

Neverwinter Nights - rewelacyjna gra RPG, stworzona przez firmę, która wcześniej opracowała Baldur's Gate II.

W Złotej Edycji znajdziesz wersję podstawową Neverwinter Nights oraz oficjalny dodatek Shadows of Undrentide. To wszystko za jedyne 99,90 zł!

Już w sprzedaży

3 CD

Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem The Elder Scrolls III: Tribunal, który zapewnia wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!

Chcesz dołączyć do zespołu CD Projekt i CD Projekt Red Studio?
- programiści do działu lokalizacji,
- asystenta do działu marketingu,
- grafików 2D i 3D do CD Projekt Red Studio.

Więcej informacji można znaleźć na stronie: www.cdprojekt.info

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Witamy w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

(Przed)świąteczne zamieszanie

Odkąd wydajemy trzynaście numerów CDA w roku - w momencie wydawania numeru 12 mamy uczucie pewnej paranoi. Oto jest numer grudniowy (w teorii - świąteczny), który Wy czytacie na początku listopada, a my zamykamy go pod koniec października. I mamy dylemat: czy składać Wam życzenia w październiku, czy też raczej postąpić wedle zasad zdrowego rozsądku - i nie wygłupić się z 'Merry Christmas' czy „Wesołych Świąt" w chwili, gdy (faktycznie) tylko parę dni dzieli nas od święta... ale zmarłych. Trochę czarny humor by się tu objawił, przyznacie. Dlatego świąteczne życzenia złożymy Wam za miesiąc.

To naturalnie nie koniec całego zamieszania - co widać po zawartości aktualnego CDA. Pojawiają się pierwsze „duże" gry, szykowane wyraźnie na gorączkę (przed)świątecznych zakupów: Homeworld 2 - znakomity kosmiczny RTS, powrót robali w trójwymiarze, Freedom Fighters, Commandos 3 i Call of Duty (póki co jako bardzo zaawansowane - ale jednak bety) są bez wątpienia ozdobą tej edycji magazynu. A przecież jest jeszcze kilka innych tytułów - może mniej rozsławionych, ale na pewno równie dobrych, w tym dwa polskie: znakomici Polanie 2 i nadspodziewanie dobre, choć nieco oldschoolowe Wings of Honour. Zaś w momencie gdy czytacie te słowa, redakcja pilnie „obrabia" tak głośne tytuły, że aż strach - dziś - o tym pisać. No - święta, ludziska, święta się zbliżają, i to bez dwóch zdań...

Całkiem świąteczne są też prezenty dla Was. Z lekkim drżeniem serca postanowiliśmy zróżnicować gadżety - tzn. w edycji DVD jest to etui na 10 CD + bonusowy kompakt dla fanów motoryzacji, a w wydaniu z CD - 100-stronicowa książka pt. „Gadżet 2003". Zdajemy sobie sprawę, że „dzięki" temu niektórzy DVD-kowcy będą jojczeć, że oni też chcieliby tę publikację i po co im to badziewne etui, z kolei część CD-ziomali wpadnie w rozpacz, że dostali „jakąś głupią książkę" zamiast fantastycznego etui. (Nie wspominając o stanowczych żądaniach, by na CD zmieścić to wszystko, co jest na DVD, które od jakiegoś czasu otrzymujemy.) Cóż jednak - takie jest życie i nie można mieć wszystkiego naraz. A propos DVD. Już wkrótce (w nr 13 lub ostatecznie w 01/04) podamy zasady, wedle których będzie można zaprenumerować DVD-Action lub „przesiąść" się z prenumeraty CD na tę z DVD.

Zbliżające się święta odcisnęły również ślad na objętości i zawartości CDA - przybyło reklam, zwiększyła się liczba stron (bez zmiany ceny, rzecz jasna). Nieco to „zamieszało" w zawartości czasopisma i niektóre kąciki oraz działy są w innym niż zazwyczaj miejscu, a część z nich w ogóle się nie pojawiła - ale po świętach wszystko wróci do normy.

(Przed)świąteczne zamieszanie widoczne jest zresztą nie tylko w CDA czy wśród dystrybutorów gier. (Przed)świąteczny prezent (sam sobie) zrobił też pewien haker, który ordynarnie podp... No dobrze, może bez wulgarnych zwrotów. Ten - hm... hmmm... „geniusz inaczej" wykradł obszerne fragmenty kodu źródłowego Half-Life'a 2 i udostępnił je w Sieci. Wybuchła straszna afera (szczegółowo piszemy o tym na łamach pisma) i jeszcze większe zamieszanie. Jedną z niewielu rzeczy, jakie wiadomo, jest to, że wskutek tej zadymy HL2 NA PEWNO nie ukaże się przed świętami. Mimo że takie były plany. Dzięki serrrdeczne, panie haker! Miliony ludzi na pewno są ci dozgonnie wdzięczne.

Jeszcze tylko parę słów na temat pełnych wersji w tym numerze. THPS 3 - hit bez dwóch zdań, Majesty (z oficjalnym dodatkiem) - gra może nie tak dobrze znana jak cykl THPS, ale też bardzo dobra i mająca wielu fanów. To tytuł, który powinien ucieszyć zarówno maniaków strategii, jak i fanów RPG oraz miłośników simów.

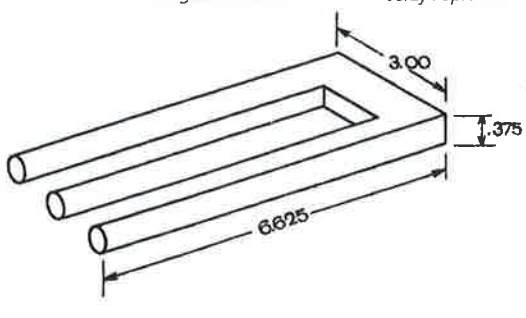
A dema? Te to dopiero są (przed)świąteczne! (Szczególnie w edycji DVD.) Zdradzimy tu małą tajemnicę - dobrano je tak, by sugerowały, jakie gry będziemy recenzowali za miesiąc. A dokładniej - jakie mamy nadzieję recenzować. Zresztą niektóre z nich już mamy - nie zdradzimy jednak, które to. W końcu nic tak nie „kręci" jak rozpakowywanie prezentów, kiedy się zupełnie nie wie, co to jest (choć podejrzewamy, że jest to coś, co na pewno się nam spodoba). Prawda? No, to do zobaczenia za miesiąc, kiedy to postaramy się Was mile zaskoczyć numerem trzynastym - bo przecież nie zdradziliśmy tu wszystkiego na temat jego zawartości. (Wszystkiego? - prawie nic o nim nie napisaliśmy!) Powiemy tylko tyle - KTO GO NIE KUPI, NIE POPEŁNI BŁĘDU... Popełni zbrodnię! :)

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

UWAGA!

PRZYPOMINAMY, ŻE NUMER TRZYNASTY - SPECJALNY, NIE JEST OBJĘTY PRENUMERATĄ I TYM SAMYM ABY GO NABYĆ, TRZEBA SIĘ SAMODZILENIE POFATYGOWAĆ DO KIOSKU /EMPIKU/SALONU Z PRASĄ. A POWINNIŚCIE SIĘ TAM WYBRAĆ PO 2.12.2003 r.



CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 12/2003 (93)
grudzień 2003

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń
Redaktor techniczny Jacek Sawicki
DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki
Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybyłińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

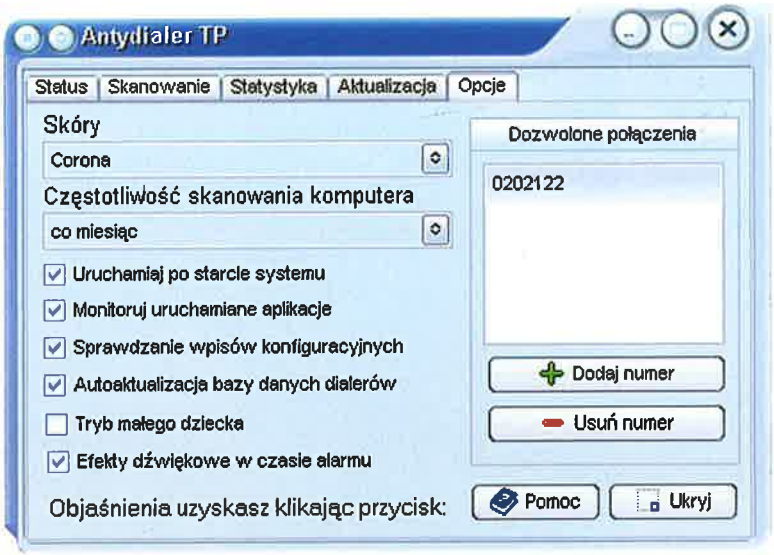
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

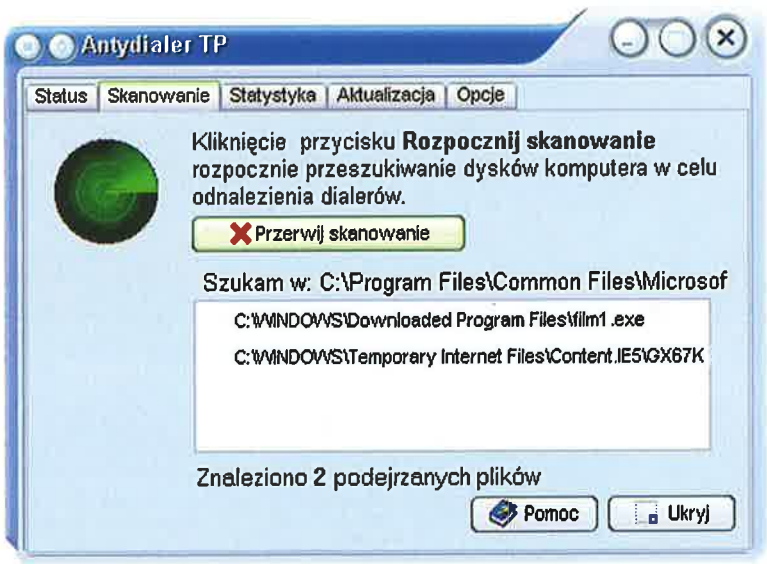
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

BEZPIECZNE POŁĄCZENIE

Wirtualna rzeczywistość to nieograniczone możliwości, ale i całkiem realne zagrożenia. By ich uniknąć, warto zaopatrzyć się w specjalny program antydialer TP.





Dzięki Internetowi zyskujemy dostęp do globalnych zasobów Sieci, co pozwala nam na łatwe wyszukiwanie i kopiowanie potrzebnych informacji i plików.
Niestety, zdarza się, że przy okazji na naszym twardym dysku niepostrzeżenie instalują się uciążliwe dialery, których wcale nie szukaliśmy i nie chcemy mieć w swoim komputerze. Dialery to programy-pułapki, które bez wiedzy użytkownika zmieniają konfigurację internetowych ustawień. Powoduje to, że połączenia modemowe są realizowane przez droższy numer dostępowy (np. 0-700) lub naraża nas na inne niechciane połączenia.

@ Kwestia wyboru @

Dialery mogą zniechęcić nawet najbardziej zagorzałych fanów Sieci.
Dlatego TELEKOMUNIKACJA POLSKA udostępnia internautom nowoczesny program antydialerowy, który pozwala skutecznie ominąć sieciowe pułapki. Antydialer TP wychwytuje wszystkie próby połączenia z Siecią i porównuje je ze zdefiniowaną przez użytkownika listą numerów dozwolonych. Jeśli komputer spróbuje wybrać numer spoza listy, antydialer TP wstrzyma połączenie i poinformuje o tym użytkownika.

@ Mądry przed szkodą @

Dialery działają z ukrycia, dlatego bardzo trudno je zlokalizować i usunąć. Ogromną zaletą antydialera TP jest fakt, że rozpoznaje on niebezpieczne programy jeszcze z a n i m połączenie zostanie nawiązane, dzięki czemu dialery w ogóle nie mają dostępu do naszego komputera. Jeśli jednak na twardym dysku już znalazły się dialery, program zlokalizuje je i pozwoli skutecznie unieszkodliwić. Antydialer TP automatycznie przeszukuje też pamięć operacyjną komputera w poszukiwaniu uruchomionych dialerów, identyfikuje je i daje użytkownikowi możliwość ich usunięcia.

@ Przezorność się opłaca @

TELEKOMUNIKACJA POLSKA udostępnia internautom program antydialer TP za darmo. Pełna wersja programu w języku polskim, ze wszystkimi funkcjami, bogatymi możliwościami konfiguracji i kontekstowym systemem pomocy znajduje się na dołączonej płycie CD oraz na stronie internetowej www.telekomunikacja.pl. Jeśli chcemy bezpiecznie surfować po Internecie, antydialer TP jest idealnym rozwiązaniem – nic nie kosztuje, a pozwala zaoszczędzić sporo pieniędzy i nerwów.

Spis treści

Zawartość Cover CD/DVD 010
Kalejdoskop 020

ZAPOWIEDZI

Hobbit, The 028
Lula 3D 032
NBA 2004 030
Vivisector 026

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Call of Duty 036
Commandos 034

TEMAT NUMERU

Żołnierzu do dzi(e/a)ła! 038

RECENZJE

Battlefield 1942: Secret... 098
C&C Generals: Zero Hour 088
Cold Zero 070
Conflict Desert Storm II 078
Football Masters 090
Freedom Fighters 052
Gast 072
Greyhawk: Temple of Elemental... 080
Homeworld 2 060
Jak rozpętałem... 092
Lionheart PL 104
Medal of Honor AA: Breakthrough 084
Piraci z Karaibów 104
Polanie 2 074
State of Emergency 064
Tom & Jerry: Wejście kota 094
Wings of Honour 096
Worms 3D 056
Zemsta Urzędasa 102

NIE TYLKO GRAMY

Optymalizacja modemu (cz. 1) 140

HARDWARE

AOC LM721A i Tatung Pro 17L 136
Creative MuVo NX 134
Creative Zen NX 123
Gigabyte Radeon 9800 Pro DDR2 i His Radeon 9800 Pro 132
Głośniki 2.1 125
Logitech ClickSmart 310 i Labtec DC-2320 128
Nagrywarki CD-R/RW 52x32x52 130
NAPA DAV 398 i Philips exp521 122
NEWSY 120
Nie daj się oszukać? 138
Panel sterujący Tracer 129
Procesor AMD 64 Athlon FX-51 124
Saitek R80 134
Terratec Razer BoomSlang 2100 131
Zimna katoda MiNt (niebieska + 3 kolory) 133

INNE

Action Redaction 158
Afera roku 114
FPP Zone 146
Gamewalker 046
Instrukcje do gier 153
Kaszanka Zone 112
Linux Zone 144
Na Luzie 148
Okładka Gun Metal 106
Okładka Rogue Spear 068
Paryż - relacja 150
Prenumerata 156
Tipsy 157
VETO! 108
Wszystko już było 118

INDEKS GIER

Battlefield 1942: Secret... 098
C&C Generals: Zero Hour 088
Call of Duty 036
Cold Zero 070
Commandos 3 034
Conflict Desert Storm II 078
Football Masters 090
Freedom Fighters 052
Gast 072
Greyhawk: Temple of Elemental... 080
Hobbit, The 028
Homeworld 2 060
Jak rozpętałem... 092
Lionheart PL 104
Lula 3D 032
Medal of Honor AA: Breakthrough 084
NBA 2004 030
Piraci z Karaibów 104
Polanie 2 074
State of Emergency 064
Tom & Jerry: Wejście kota 094
Vivisector 026
Wings of Honour 096
Worms 3D 056
Zemsta Urzędasa 102

HITY NUMERU

52 Czyli o tym, jak wredni Rosjanie zdominowali USA – i o tym, jak dzielni amerykańscy partyzanci zrobili im 'nu zajac – pagadi!'.

56

Worms 3D

Czyli o tym, jak zrobić jeszcze raz to samo, ale w trzech wymiarach – i to tak, by się ludziom spodobało

Czyli o tym, dlaczego tym razem nie będzie 10/10 dla tej (nadal genialnej) gierki.

60

74

Czyli o tym, że Polacy, jeśli bardzo chcą, mogą machnąć tak fajną gierkę, że aż radość (grania) bierze.

114

HALF-LIFE 2 wykradziony!

Czyli o aferze roku – albo i pięciolecia. Zaś konkretniej: sporo rozmaitych informacji i spekulacji na temat faktu wykradzenia kodu źródłowego HL2.

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

AB 123; Aiwa 015; Canon 017; CD-Projekt 001, 002, 003, 004, 005, 019, 021, 023, 025, 029, 033; Cenega 073, 077, 087, 091, 095, 103, 107; Exe 162, 163; Hyper 154; Iyama 135; LK Avalon 043, 055; Logitech 013; Manta 067, 101, 109; Media-Tech 121; Megabajt 105; MSI 137, 139, 141; Multimedia Vision 129, 131, 133; NEC 164; Nokia 009; Play 051; Pronox 011; Radiostacja 152; Sony 119; Techland 083; TP SA 007; Wapster 111

Copyright © 2003 Nokia. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nokia i N-Gage są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Nokia Corporation.

To tutaj
zostawiłem Kasię, Magdę i Monikę
błagające o więcej.

Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa
Gry najpopularniejszych wydawców
Grafika trójwymiarowa
Bluetooth
Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM
Trójzakresowy telefon komórkowy

n-gage.pl

N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Majesty Gold Edition

Teoretycznie RTS, w praktyce raczej cRPG, a dokładniej to... symulacja królestwa fantasy. Oferowana przez nas gra zawiera oficjalny dodatek (Northern Expansion). Instrukcja po polsku i angielsku.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Czy tu naprawdę trzeba coś tłumaczyć? Czy ktoś tego tytułu nie zna choćby ze słyszenia? Nie widz... a, zaraz - jest ktoś. No, to w skrócie: śmigamy na deskorolce. Niesamowicie wciąga nawet wtedy, gdy nie przepadasz za sk8tami itd. Dobra gra - i tyle...

DEMA

Battlefield 1942 Secret Weapons... DVD
Call of Duty CD DVD
Commandos 3 DVD
Etherlords 2 DVD
Heaven & Hell DVD
NHL 2004 CD DVD
Polanie 2 DVD
Silent Storm DVD
Warlords 4 CD DVD
Wings of Honour DVD
Worms 3D CD DVD
XIII CD DVD
Yager DVD

BONUSY

Action Mag CD DVD
Adventure Zone CD DVD
Bonus 1 i 2 CD DVD
DVD Ekstra Bonus DVD
Emu Kouncik CD DVD
Esensja CD DVD
FAQ CD DVD
FPPMegaZin CD DVD
MP3 Zone CD DVD
RTS Area CD DVD
SpeedZone CD DVD
SportCenter CD DVD
Strefa WWW CD DVD
Tawerna RPG CD DVD

DODATKI DO GIER

Battlefield 1942_Interstate '82 DVD
Chariots of War DVD
CM 4 Robson pack DVD
Medal of Honor single map CD DVD
Worms 3D demo CD DVD
Colin McRae 3 WRC mod DVD

PATCHE

Battlefield 1942 1.45.18 DVD
Chrome UK 1.1.1.0 DVD
Chariots of War 1.14 DVD
Civilization 3: PtW 1.27F DVD
Cruise Ship Tycoon DVD
Diablo 2 LoD 1.10 DVD
Il-2 1.11 DVD
Il-2 Forgotten Battles 1.1b DVD
Maluch Racer Deluxe 1.3 CD DVD
NASCAR Racing 2003 1.2.0.1 DVD
Neverwinter Nights 1.31 UK DVD
Prince of Quin 1.22 DVD
R6 Raven Shield 1.31-14 DVD
R6 Raven Shield 1.0-1.4 DVD
TR: Angel of Darkness 52 CD DVD
WarCraft 3: FT 1.12 UK CD DVD
Wings of Honor PL DVD
Wolfenstein: ET 1.02 CD DVD

TRAILERY

Commandos 3 CD DVD
Crash Day DVD
CS Condition Zero DVD
Curse of Isis DVD
Deus Ex Invicible War DVD
FIFA 2004 DVD
Ground Control 2 DVD
Half-Life 2 DVD
Joint Operations DVD
Judge Dredd CD DVD
Lord of The Rings DVD
Medal of Honor Pacific Assault CD DVD
Medal of Honor Breakthrough DVD
Panzers DVD
Stalker DVD
Terminator 3 CD DVD

Uwaga: wszystkie filmy oglądaliśmy, dajemy gwarancję, że działają. Jeśli jakiś nie chce chodzić na twoim sprzęcie, znaczy to (w 99% przypadków) tylko, że nie masz w swym systemie odpowiednich kodeków itd., a nie że uszkodzona jest płyta...

UŻYTKI

12PopUpKiller CD DVD
Aida 32 3.80 DVD
Avant Boster 8.02.105 DVD
CDex 1.51 CD DVD
DirectX 9.0b CD DVD
FFD Show CD DVD
Filezilla 2.2.0 DVD
Flashget 1.4 DVD
Fraps 2.0 DVD
Freeproxy 3.5 DVD
Mozilla 1.4 DVD
Music Match 8.0 DVD
NVHard Tweaker DVD
Opera 7.20 DVD
Quick Time 6.3 DVD
Quintessential 4.02 DVD
R3Tweak 3.9 CD DVD
Screen hunter 4.0 DVD
Smartpopupkiller 1.57 DVD
Spy Bot 1.2 DVD
SS Antydialer PL CD DVD
The Bat 2 DVD
Windows Media Player 9 DVD
Virtual Dub 1.5.4 DVD

DRIVERY

GeForce DVD
Radeon DVD

INFO COVER CD

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

MiniInstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE: jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu. No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 08.10.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 08.10.2003). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu - utwór Fallen pochodzi z drugiej płyty zespołu Hunter - „MedeiS", wydanej w marcu tego roku. Za „Metal Hammer" - jest to najlepsze, co Polska ma światu do pokazania. Zapraszamy również do odwiedzenia oficjalnej strony Huntera - wwwhunterart.pl - na której można znaleźć wszystkie informacje na temat zespołu, jego twórczości oraz pliki audio i wideo.

WinFast® A350 Ultra TDH MyVIVO Edition

nVIDIA GeForce FX 5900 Ultra | nVIDIA GeForce FX 5900 | Leadtek Graphics

Graphics Inferno With MyVIVO

Offering the exclusive "DirectBurn" for direct DVD/VCD Authoring

256 MB

VGA+TV Tuner+VIVO

Exclusive DirectBurn

nVIDIA GeForce FX 5600

Hardware Monitor

3 Diagnostic LEDs & ZBIOS

128 Bit High Speed Memory

nVIDIA GeForce FX 5200

MyVIVO Personal Cinema DirectBurn

nVIDIA GeForce4 MX 440

Free

Xbox game for PC platform with Cg language

Freely transform between mech and jet at the push of a button. Tool-up with an extensive armoury of devastating weaponry. Customise your arsenal before each mission.

DirectX 9 Game

DirectX 9 | 256 MB DDR | AGP8X

Software Bundle

VideoStudio 7 SE

DVD MovieFactory 2 SE

Cool 3D SE

Big Mutha Truckers

Gun Metal

WinBox II

Embedded
Visual
Bright

WinFast PVR
DVD
CYCORE CULT3D

(For MyVIVO version)

MyVIVO Features

MyVIVO Edition

Exclusive DirectBurn function:
Capture video directly from external video devices to DVD/VCD - saving time and valuable hard-drive space

DirectBurn

Time-Shifting

PIP

WMV WMA Video Streaming

Video Input

Capture Tuner

VCD DVD SVCD Authoring

Video Editing

Leadtek®
We Make Dreams a Reality www.leadtek.com.tw

ABC Data (Actebis Group)
ul. Annopol 3, 03-236 Warszawa
tel. 22 676 0900
faks 22 614 1616
www.abcdata.pl, www.abcdata.com.pl

INCOM SA
ul. Kolejowa 3, Bielany Wr.
tel. 71 35 88 000, 22 86 88 000
www.incom.pl
info@incom.pl

Centrum Komputerowe "MICROMAN" Sp. z o.o.
al. Roździeńskiego 188b, 40-203 Katowice
tel. 32 203 98 20, faks 32 782 92 21
www.microman.com.pl
microman@microman.com.pl

Pronox S.A.
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice
tel. 32 207 56 00, faks 32 207 56 03
www.pronox.com
cpox@pronox.com

Gold Edition MAJESTY
The Fantasy Kingdom Sim

PEŁNA WERSJA

Gatunek: RTS/RPG/fantasy kingdom sim
Wymagania: P166 MHz, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 9x/00/ME/XP
Akcelerator: nie trzeba
Multiplayer: tak
Premiera: lato 2000 r.
Recenzja w CDA: 07/2000
Ocena w CDA: 8
Recenzje w Internecie: 56, średnia ocen: 76%

UWAGA!
W skład Gold Edition wchodzi gra Majesty oraz oficjalny dodatek (The Northern Expansion) - zatem tak naprawdę otrzymujecie DWIE gry (dochodzi 12 nowych questów, nowe struktury, bohaterowie itd.).

Fragmenty recenzji Yasia

Intro rozpoczynające grę w miły dla oka i ucha sposób wprowadza gracza w realia tego świata. Bezkresne przestrzenie, strzeliste wieże, zamki i pałace staną się tłem dla odwiecznej potyczki dobra ze złem. Z jednej strony, staną stwory, które można by nazwać drużyną Allstars światów fantasy - gobliny, wilkołaki, smoki, golemy i inne tego typu paskudztwa. Wynurzą się one z cmentarzy, mrocznych borów i śmierdzących tuneli. Ich cel będzie jeden - wszystko, co żywe i dobre ma przestać istnieć. Jednak, jak na klasyczne fantasy przystało, na ich drodze stanie mur z piersi mężnych bohaterów (tudzież bohaterek), gotowych oddać życie za Królestwo.

Wszystko to, ku mojemu zdziwieniu, zostało przez autorów zakwalifikowane do kategorii... RTS. Moim skromnym zdaniem, Majesty lepiej określają słowa 'fantasy kingdom sim' (symulacja królestwa fantasy) - opisują one dokładnie, czym gra jest w rzeczywistości. Nie da się jednak ukryć, iż rzeczywiście jest to strategia i do tego rozgrywana w czasie rzeczywistym. Jednak jej odmienność od RTS-owych standardów jest na tyle duża, że nie będę więcej używał tych trzech literek na jej określenie. Autorzy byli na tyle wspaniałomyślni, że zrezygnowali chyba ze wszystkich schematów kojarzonych z RTS-ami. Tak więc miłośnicy schematu „zbuduj dużo, zbierz dużo, wyprodukuj dużo, trzystu na lewo, trzystu na prawo - reszta środkiem" będą zawiedzeni.

Jeśli mówią ci coś tytuły Populous czy Settlers, po Majesty możesz się spodziewać rozrywki w podobnym stylu. Tu, nie kierujesz poczynaniami postaci bezpośrednio - możesz im jedynie coś sugerować, a cała gra toczy się właściwie bez ciebie.

...w świecie, który łączy najlepsze cechy rozmaitych odłamów fantasy. Nie ma tu miejsca dla ludzi, którzy wszystko chcą wyjaśniać logicznie - liczy się tutaj przygoda, dreszcz emocji i dobra rozrywka.

W Majesty zrezygnowano z ogromnej ilości oddziałów. Zamiast tego siła królestwa opiera się na bohaterach - wybitnych jednostkach, które jakością, a nie ilością stawiają czoło złu.

Rzecz jasna, bohaterowie i ich gildie to nie jedyne składniki świata gry. Są one niewielką jego częścią - istotną, ale niemającą racji bytu bez całej reszty. Na nią składa się przede wszystkim zamek władcy, który jest podstawową budowlą występującą w każdej misji. Stąd do akcji ruszają poborcy podatkowi, tutaj też rezyduje wirtualna inkarnacja gracza. Z czasem zamek zaczynają otaczać inne budowle. Początkowo są to wieże strażnicze, potem pojawiają się kolejne, takie jak targowisko, kuźnia, karczma itp. Wraz z przybywaniem kolejnych budynków użytkowych pojawia się również schronienie dla zwykłych mieszkańców królestwa, o których zwykle się nie mówi. A to błąd - bo bez zwykłych mieszkańców, wykonujących „zwykłą" i nieheroiczną pracę, nawet bohaterowie by głodowali. Dlatego też świat Majesty wypełniony jest pracującymi w pocie czoła wieśniakami, poborcami podatkowymi, kupcami i strażnikami.

W taki oto sposób wymieniłem najważniejsze cechy Majesty. Przyznacie chyba sami, że właściwie nie ma wśród nich żadnej, która uderzałaby nowością czy świeżością. Jak się jednak okazuje, nie to jest najważniejsze. W dużo większym stopniu liczy się to, że wszystkie te elementy zostały wykonane po prostu po-rząd-nie. Mało tego, autorzy nie pokusili się o wprowadzenie „nowatorskich" udziwnień. Postawili na tradycjonalizm i moim zdaniem - Majesty wspaniale na tym wyszło.

Przed graczem stoi kilkanaście zadań do wykonania. W zasadzie można powiedzieć, że cele, jakie należy w nich osiągnąć, nie są niczym nowym: ot, zniszczyć coś, dojść do konkretnego miejsca itp. W rzeczywistości sprawa wygląda nieco inaczej. Nawet ta sama misja rozgrywana dwukrotnie nadal jest zabawna. Przyczynia się do tego losowe generowanie terenu, na którym toczy się akcja, oraz ogromna swoboda, jaką autorzy pozostawili graczowi. Nie jest to rozwiązanie nowe, jednak w Majesty gracz nie odczuwa tego w jakiś szczególnie przykry sposób. Przeciwnie, powtarzanie misji i rozgrywanie ich na inne sposoby daje tak samo dużo radości, jak podchodzenie do nich po raz pierwszy.

Tak czy inaczej rozgrywanie scenariuszy przygotowanych przez autorów może się w końcu znudzić, dlatego w Majesty umieszczono opcję służącą do łatwego i szybkiego generowania całkowicie nowych misji. Gracz ma przy tym całkowitą kontrolę nad większością aspektów przyszłej rozgrywki, a efekty, jakie uzyskuje się dzięki generatorowi, są naprawdę imponujące. Dla niektórych niezmiernie istotny okaże się fakt, iż również w trybie rozgrywki sieciowej generator ów doskonale spełnia własne zadanie. To chyba dzięki niemu oraz kilku nieuchwytnym „elementom" w sieci Majesty osiąga pełnię grywalności.

(...) W przypadku Majesty mamy do czynienia z jedną z lepszych szat graficznych, z jakimi ostatnio się spotkałem. Nie znaczy to, że operuje jedynie w gigantycznych rozdzielczościach, z paletą kolorów, której nie powstydziłby się nawet Matejko na haju. Graficy pracujący przy tej grze postawili przede wszystkim na solidność i rzetelność.

Podobnie jest z oprawą muzyczną i dźwiękową.

UWAGA!
Northern Expansion również otrzymało (CDA 6/2001) ocenę 8.

8

- ⊕ rzetelne wykonanie
- ⊕ oprawa miła dla oka i ucha
- ⊕ ciekawe podejście do tematu
- ⊕ bardzo dobry generator misji
- ⊕ ludzkie wymagania sprzętowe
- ⊖ mogłaby być jeszcze lepsza :)
- ⊖ może się nie podobać miłośnikom totalnej kontroli
- ⊖ czepialscy powiedzą „wszystko to już było"

SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z-680. Pierwszy multimedialny system głośnikowy łączący THX® Dolby® Digital, Dolby® Pro Logic® II i DTS®. Potężny bas, moc muzyczna 500 W (RMS). Podłącza się bezpośrednio do każdego odtwarzacza DVD, konsoli PlayStation®2 lub XBox®, karty dźwiękowej PC – tworząc najważniejsze z połączeń: połączenie z Tobą.

Logitech

www.logitech.com

ŁĄCZY SIĘ Z KAŻDYM SYSTEMEM. TAKŻE Z TWOIM SYSTEMEM NERWOWYM.

EMPiK Media Markt PTR VOBIS COMPUTER www.logitech-sklep.pl

© 2003 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PEŁNA WERSJA

Gatunek: arcade/sim
Recenzja w CDA: 05/2002
Ocena: 10
Recenzje w Internecie: 49, średnia ocena: 89%
Multiplayer: tak

Fragmenty recenzji wANNAbEsK8 (czyli Yasia)

Nowa część gry to oczywiście nowy engine, który - znów - pokazuje potencjał tkwiący w programistach z Neversoftu. Popatrzcie tylko na postacie zawodników, stworzone z dwóch, trzech tysięcy trójkątów i bardzo ładnie poteksturowane. Są - mówiąc krótko - jak żywe. Trzeba tylko zobaczyć je w ruchu. W nowym Tonym zawodnik wywraca się na kilkanaście różnych sposobów, a widok każdego z nich wywołuje u gracza ból.

Deska jak każdy sport wymaga rozgrzewki przed właściwymi zawodami. W tym celu udostępniono dwa, znane z wcześniejszych części tryby oraz lekcje

dla całkiem zielonych. Nowicjuszem nie jestem, ale z obowiązku zacząłem od „nauki jazdy". W kilku ćwiczeniach w prosty sposób uczymy się wykonywania podstawowych trików i oswajamy się ze sterowaniem.

Po nauce wybieram Free Skate, czyli nieograniczoną limitami jazdę skaterem po danym etapie. Tak naprawdę Free Skate służy dokładnemu poznaniu etapów, rozłożeniu poszczególnych elementów, opracowaniu dróg pozwalających dotrzeć w szczególnie trudne miejsca lub też zdobyć maksimum punktów. Tutaj też - bez przeszkód, można ćwiczyć i udoskonalać triki.

Kolejnym trybem treningowym jest Single Session. Od jazd w trybie kariery różni się brakiem zadań. Jest ograniczony czasowo i pełno w nim statystyk. Po opanowaniu podstawowych trików i znalezieniu dobrych miejsc do ich wykonywania można też poćwiczyć przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki.

A właściwa rozgrywka w THPS3 to oczywiście tryb kariery. Zaczynamy go klasycznie, wybierając jednego z dostępnych zawodników. Trzeba się przy tym kierować nie tylko wyglądem delikwenta (lub delikwentki), ale także statystykami określającymi jego umiejętności oraz opanowanie deski. Zresztą w trakcie gry okaże się, że wybór zawodnika nie jest aż tak bardzo istotny dla przebiegu kariery, jak się z początku wydawało. Fakt, że Tony np. specjalizuje się w jeździe na rampach i początkowo słabo (sic!) radzi sobie z elementami street skatingu, nie znaczy, że tak samo będzie przez cały czas. O tym za chwilę. Pod pewnym jednak względem wybór zawodnika pozostaje istotny - każdy z nich odblokowuje bowiem inne ukryte elementy gry tak, że w sumie czeka na gracza kilkadziesiąt podejść do trybu kariery, a jedno takie podejście niewprawnemu graczowi może zająć kilka ładnych dni.

Na pocieszenie dla tych, którzy szybko sobie radzą z przejściem kariery, mogę powiedzieć, że THPS3 to dwudziestu jeden zawodników, z czego na początku „odkrytych" jest tylko kilku z nich.

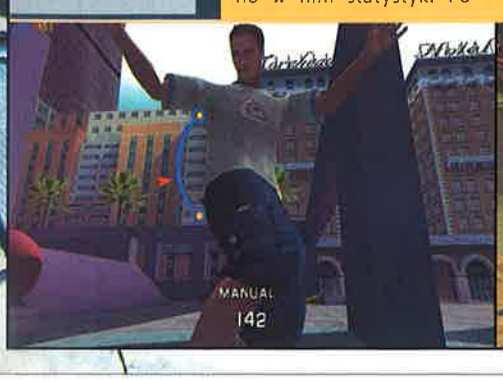
Nie od razu mamy też dostęp do wszystkich etapów. Dopiero przejście początkowych plansz odblokowuje kolejne. Gra nie polega na samym tylko jeżdżeniu i wymyślaniu coraz to bardziej skomplikowanych trików oraz combosów. Każdy etap to dziewięć zadań, jakie należy wypełnić, aby poziom został zaliczony.

THPS2 był wspaniały i idealny, THPS3 jest taki sam, tylko dwa razy lepszy. Jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało - taka jest prawda. Wszystko, dosłownie - wszystko – każdy, najmniejszy nawet element gry, został poprawione, udoskonalone tak, by tytuł był jeszcze bardziej grywalny.

10

⊕ same plusy!

⊖ wymyka się naszej skali ocen!



MUZA W GRZE

The RAMones - Blitzkrieg Bop
Red Hot Chili Peppers - Fight Like A Brave
KRS-One - Hush
Motorhead - Ace of Spades
Rollins Band - What's the Matter Man
House of Pain - I'm A Swing It
Xzibit - Paparazzi
Ozomatli - Cut Chemists Suite
Alien Ant Farm - Wish
Redman - Let's Get Dirty
Del the Funky Homosapien - If You Must
AFI - The Boy Who Destryed The World
Reverend Horton Heat - I Can't Surf
Adolescents - Amoeba
CKY - 96 Quite Bitter Beings
Zebrahead - Check
Guttermouth - I'm Destroying the World
Nextmen - Amongst Madness
Bodyjar - Not The Same
Mad Capsule Markets - Pulse

NetMD
GROUP
MENU
DOWN LOAD
ENTER
VOL
aiwa .com
ATRAC 3
NET MD
USB

Commandos 3

Ha, kolejny wielki powrót. Co tu gadać - w lewym narożniku... Coooooooooomandooooooooos trzyyyyyyyyyyyyyy! :) Kto mu podskoczy? Nieeeeee wiiiidać! :)

Przynajmniej jeśli sądzić po demie. Aha. Podane wymagania sprzętowe traktujcie jak te MINIMALNE. I radzę poczytać dokumentację. Demo zajmuje 280 MB, zawiera tutorial i jedną (co najmniej) misję.

DVD

Gatunek: akcja/sim
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32MB akcelerator (GeForce, Radeon), Win 98/2K/XP

Call of Duty

Mniam, mniam, mniam... Miód, cud i powidło - dla fanów Medal of Honor. Ludzie, którzy stworzyli tę grę, zrobili teraz Call of Duty i zawarli w nim to, co najlepsze w MoH, dodając jednocześnie to, czego w MoH nie było i oprawiając wszystko w perfekcyjną grafikę oraz dźwięk. Efekt jest powalający. Demo oferuje jedną (niezbyt długą) misję, dlatego radzę ją przechodzić od... najłatwiejszego poziomu aż do najwyższego - dzięki czemu będziecie mogli kilkakrotnie szturmować stanowisko wrogich dział plot. Po raz pierwszy czułem, że jestem członkiem oddziału, a chłopakom z plutonu zależy, by mi Szwaby nie pokancerowały zadka. Polecam! 186 MB na HDD.

Klawiszologia
Q/W/E/A/S - sterowanie
Tab - założenia misji
CTRL - padnij!
C - kucnij
Shift - walka wręcz
Spacja - powstań/skacz
F - użyj
R- przeładuj broń
LMB - ognia!
RMB - strzał mierzony

CD DVD

Gatunek: FPS
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, Win 9x/00/ME/XP

Conflict Desert Storm II: Back To Baghdad

Zręcznościowa symulacja działań amerykańskich i angielskich sił specjalnych w Iraku. Czterech komandosów, proste rozkazy do wydania, sporo strzelania, troszkę myślenia. Szkoda tylko, że nie można robić save'ów w obrębie misji, bo strasznie wkurzające jest ciągłe zaczynanie jej od początku... Ale ogólnie niezłe (recenzja miesiąc temu) choć nie dla fanów Op. Flashpoint - raczej dla tych, co lubią Medal of Honor czy Deadly Dozen. Demo oferuje jedną misję, zajmuje 280 MB na HDD.

DVD

Gatunek: TPP/FPP
Wymagania: PII 500 MHz, 256 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB

NHL 2004

Tu też chyba wszystkie komentarze są zbyteczne. Fani serii sikają po nogach, reszta olewa demo ciepłym moczem (niby ta sama czynność, a zupełnie co innego znaczy, nieprawdaż?...).

Demo zawiera mecz pomiędzy New Jersey Devils i Mighty Ducks of Anaheim.

UWAGA!
Grę należy instalować TYLKO I WYŁĄCZNIE w domyślnym katalogu. Jakiekolwiek próby zmiany firmowych ustawień (przy instalacji) kończą się wykrzaczeniem programu już przy starcie.

CD DVD

Gatunek: sportowa
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator (GeForce, Radeon), Win 98/2K/XP

Wings of Honour

Ci, co pamiętają amigowskie Wings czy PC-towski Red Baron, na pewno się ucieszą demem polskiej gry (choć po angielsku, nie wiedzieć czemu). Zręcznościowa symulacja (z naciskiem na zręcznościowa) myśliwców z I wojny światowej naprawdę wciąga. Sugeruję podłączenie joya, bo z klawiatury/myszki grać można, ale... Demo zawiera tryb Career (1 misja) i zajmuje 91 MB na HDD.

Recenzja gry w tym numerze CDA.

DVD

Gatunek: akcja/symulacja
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/XP/2000, karta graficzna 64 MB

Heaven & Hell

Troszkę jak Populous, wyczuwam tu też echo Black & White czy Settlers... Krótko mówiąc, jesteśmy czymś w rodzaju boga, który ma pod opieką lud. Jednak na planszy są jeszcze wyznawcy innego boga... wiecie, co macie robić, nie? Dodajmy, że można być bóstwem dobrym - ale też nie ma takiej potrzeby. Kult tego złego zainteresuje zapewne fanów death metalu, z uwagi na znajome im rekwizyty. :) Zresztą w poprzednim nr CDA macie recenzję tej gry. Demo zajmuje 288 MB, oferuje 2 misje (po jednej jako good i evil) oraz tutorial. W demie zawarto dokładną instrukcję. Niezłe, niezłe..

DVD

Gatunek: RTS
Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB (GeForce, Radeon), Win 98/2K/XP

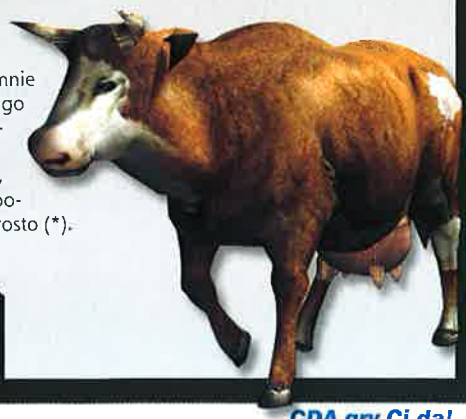
Polanie 2 PL

No, ale dla chcącego... (a gra jest naprawdę warta zachodu... to i na Zachodzie będzie sprzedawana.) :) Demo zajmuje 408 MB na HDD. Oferuje pierwszą część kampanii i quick RPG mission.

Aha. Muuuuszę to zrobić: muuuuuuu! :P

(*) w grze jest klawiszologia, i owszem, ale byłaby też mile widziana na papierze

Doskonały polski tytuł - można weń grać jak w cRPG, można jak w RTS (mnie bardziej pasuje to drugie). Nie będę się tu za wiele rozpisywał na ten temat, skoro w tym nr CDA jest obszerna recenzja. W każdym razie krówki rządzą. :) Dziwi mnie tylko (lekko), że do polskiego dema nie dołączono jakiejś konkretniejszej instrukcji (klawiszologia, zasady), bo samemu się połapać nie jest wcale tak proste (*).



DVD

Gatunek: RTS/cRPG
Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 3D Accl w/T&L, Win 98/Me/2K/XP

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Pamiętacie zapewne ostre łojenie z botami osadzone w realiach II wojny światowej? Tu, macie demo dodatku. Nadal jest to dobra zabawa, nadal (ta sama) świetna muzyka i doszły nowe rodzaje pojazdów. Można grać w multiplayu albo z botami na jednej mapie, po stronie Niemców lub aliantów. Demo zajmuje 216 MB na HDD. Recenzja gry - w tym CDA.

Klawiszologia
W/A/S/D - sterowanie
LCTRL - kucnij
Z - czołgaj się
E - skorzystaj z pojazdu/opuść pojazd
1-6 - broń
R - przeładuj
G - podnieś ekwipunek poległego

UWAGA!
Demo uruchamiamy za pomocą tego 1 KB pliku. Nie przejmujcie się, że przez ok. 20-30 sekund od wystartowania dema, nic się nie dzieje. Bez strachu, uruchomi się... Mapa też dogrywa się dość długo.

DVD
Gatunek: FPS
Wymagania: P500, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, Win 9x/ME/XP/00, DirectX 8.0

UWAGA!
Lepiej nie zmieniać domyślnego katalogu, do którego demo się rozpakowuje, ponieważ inaczej może się nie zainstalować.

Etherlords II PL

Demko „karcianki" cRPG, którą recenzowaliśmy w poprzednim CDA. Niniejsza wersja demonstracyjna Etherlords II to zaledwie niewielki wycinek z pełnej gry. Mimo to znajdziesz w niej wszystkie kluczowe aspekty związane z eksploracją i walką. Demo zawiera 2 przygody oraz tutorial. Demo jest (teoretycznie) w wersji PL. W praktyce oznacza to zazwyczaj tyle, że dokumentacja (zalecam poczytanie) jest po polsku, są też polskie napisy reklamowe na końcu itd. Ale sama gra nadal jest po angielsku... Demo zajmuje 404 MB na HDD.

UWAGA!
Wersja demonstracyjna stwarza problemy na komputerach z ATI Radeon 9700 lub 9700 Pro.

Klawiszlogia
Tryb przygodowy
Strzałki lewo/prawo - obrót kamery
Strzałki góra/dół - przybliżenie/oddalenie
Przytrzymanie PPM - obrót kamery
Kółko myszy - przybliżenie/oddalenie
Kliknięcie na mapie LPM - przemieszczanie bohatera
Kliknięcie LPM na mapce - mapa ogólna
Przytrzymanie PPM nad obiektem - wyświetlenie opisu obiektu
I - Ekwipunek
N - Notatnik
Esc - Menu w trakcie gry
F5 - Szybki zapis
F8 - Szybki odczyt

Tryb walki (swobodna kamera)
Góra/dół - nachylenie kamery
Lewo/prawo - obrót kamery wokół centrum areny
PgUp/PgDown - przybliżenie/oddalenie
Enter - Wiadomość tekstowa
Alt-A - Atak wszystkimi istotami
Tab - Koniec tury
G - Cmentarz
E - Uroki

DVD
Gatunek: cRPG/strategia turowa
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator, Win 98/Me/2K

Kolorowe drukarki Canon

Drukarki atramentowe CANON – idealne dla profesjonalistów i amatorów, niezastąpione w domu i w pracy. Wyjątkowa jakość wydruków, szybkość działania, łatwość obsługi i niezawodność powodują, że drukowanie staje się pasją.

www.canon.pl

you can
Canon

Silent Storm

Na początek napiszę, że w redakcji co najmniej 4 osoby już się kłócą, kto będzie recenzował tę grę (a dojdą jeszcze co najmniej dwie, jak wrócą z urlopów). Czemu? Otóż, gra w genialny sposób łączy to, co najlepsze w UFO: Enemy Unknown z Commandos, Close Combat i... elementami RPG (system rozwoju postaci), których nie powstydziłaby się rasowa gra cRPG. Zwięźle - genialna, kombinowana (czas rzeczywisty/RTS) strategia osadzona w realiach II wojny światowej. Jednocześnie gra jest bardzo prosta - po zaliczeniu tutoriala (5-10 minut) śmiało możecie ruszać do boju. Zresztą w grze jest help, a właściwie miniinstrukcja... A propos - nie przerażajcie się klawiszologią - 90% poleceń można wydawać za pomocą myszki, klikając w bardzo przyjaznym menu.

Cóż mogę napisać - przez cały weekend grałem w to demo (oferuje 2 misje - po jednej dla aliantów i państw Osi + tutorial) w kółko. A, bo zapomniałem powiedzieć, że gra (tzn. demo - zajmuje 560 MB!) oferuje doskonałą, perfekcyjną grafikę 3D, doskonałą fizykę świata i maniakalną dbałość o najmniejsze detale. Cudo!!!

Aha. Zacznijcie od misji dla państw Osi (Axis) - jest łatwiejsza. A z innych ciekawostek: Gem.ini grał dwa dni w rosyjskie demo (nie kapując ni w ząb, co do niego mówią i czego tyczą się wyświetlane komunikaty), bo nie mógł się doczekać dema angielskiego... to chyba o czymś świadczy?

Klawiszologia
#Praca kamer
Kursory - przesuwanie mapy
PgUp/PgDn - zoom/unzoom
CTRL + kursory - obroty kamery
Home - centrowanie kamery na zaznaczonej postaci
*kamerę obsługujemy też myszką (3-przyciskową)

#Sterowanie
Num +/Num - - pokazuje kolejne „warstwy" terenu (np. piętra budynku)
Alt - podświetla możliwe do wzięcia przedmioty
1-7 - wybór postaci
= - zaznaczasz wszystkie postacie
Tab - następna postać

M - idź
S - stój
A - atakuj
L - kryj się
H - powstań/biegnij
X - powstań/idź
C - kucnij
V - - padnij/czołgaj się
I - inventory
O - założenia misji
J - pokaż dziennik
U - okno parametrów

R - przeładuj
Q - jeden strzał
W - mierzony strzał
E - precyzyjny strzał (*)
F - krótka seria
G - długa seria
T - tryb snajperski

(*) możesz trafić wroga w wybrane miejsce na ciele - strzał w głowę jest trudniejszy, ale zadaje dużo większe obrażenia. Po wybraniu „precyzyjnego strzału" kliknij postać, naciśnij odpowiedni (patrz niżej) klawisz numeryczny i oddaj strzał.

DVD
Gatunek: **strategia turowa/RTS**
Wymagania: **PII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB RAM z T&L, Win 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0**

Worms 3D

No i robale powracają... w trzech wymiarach. W końcu pojawiło się stabilne demo, bo poprzednie sypało się bardziej niż projekt tegorocznego budżetu. Co prawda i w tym za wiele nie pogramy, gdyż jest tylko jedna mapa, a do tego ustalono limit czasu rozgrywki. (Sterowanie na początku też sprawia problemy.) Summa summarum bawiłem się nieźle. 110 MB na HDD.

Klawiszologia
Enter - skok
Spacja/LMB - ognia!
Kursory i W/A/S/D - sterowanie
Tab - wybór robala
RMB - panel uzbrojenia
F1 - granaty
Q - widok FPP
R - blimp view (cokolwiek by to znaczyło) :)

CD DVD
Gatunek: **akcja/ TPP**
Wymagania: **PIII 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB 3D, Win 98/Me/2K/XP**

Yager

Pamiętacie G-Police i Crime Cities? No, to macie coś podobnego - zręcznościową symulację przyszłościowego myśliwca (z końca 21 wieku), przy czym elementy symulacji pojawiają się tu raczej w ilości symbolicznej - to jest gra akcji.

UWAGA!
Demo grymasi - na niektórych konfiguracjach sypie się niemiłosiernie, na innych działa bez zarzutu. Tych drugich jest więcej, więc mimo wszystko zdecydowaliśmy się opublikować demo.

UWAGA 2
Instalacja dema trwa dość długo, szczególnie zaś na samym początku komputer „myśli" przez dobre 2-3 minuty. Bez paniki – ruszy.

DVD
Gatunek: **akcja/sim**
Wymagania: **PIII 1GHz, 256 MB RAM, akcelerator (GeForce lub lepszy), Win 98/Me/2K/XP**

XIII

Hm... bardzo nietypowy (wizualnie) shooter, z zastosowaniem modnego cel-shadingu. Efekt ten sprawia, że gra wygląda jak komiks, co podkreślają zresztą świadomie użyte efekty (widok w okienkach wyglądających jak komiksowe klatki, napisy, onomatopeje itd.). Demo zawiera dwie misje - 117 MB na HDD.

Klawiszologia
End - centrowanie obrazu
W/A/S/D lub kursory - sterowanie
Spacja - skok/wspinaj się
C - kucnij
Enter - użyj/podnieś
Shift - inventory
F1 - wynik
LMB - ognia/atak
RMB - alternatywny atak/strzał

CD DVD
Gatunek: **FPS**
Wymagania: **PIII 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB (GeForce, Radeon), Win 98/2K/XP**

Warlords IV: Heroes of Etheria

Po różnych dziwnych wycieczkach w stronę RTS-ów Warlords wraca do korzeni i znów jest to uczciwa turowa strategia, osadzona w realiach fantasy. Wszyscy, którzy zachwycają się Heroes of Might & Magic, powinni zobaczyć, jak można zrobić grę jednocześnie podobną i całkowicie różną od Herosów. Nie ukrywam, że poziom komplikacji w niej może ciut wystraszyć początkujących strategów - ale jeśli nie poddadzą się temu pierwszemu wrażeniu, gra wprawi ich w zachwyt. Demo udostępnia tryb skirmish, w którym można walczyć (na jednej mapie) we czterech, z czego dwóch graczy może być (ale nie musi) „ludzkich" (hot seat).

CD DVD
Gatunek: **strategia turowa**
Wymagania: **PII 450 MHz, 128 MB RAM (256 MB dla XP), akcelerator 32 MB (GeForce 2 lub lepszy), DirectX 9.0B**

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!

NIE
ODERWIESZ SIĘ
OD KOMPA! :-)

Teraz każda gra kosztuje tylko
19.99 zł

Nowa eXtra Klasyka dostępna jest już w sklepach z grami w całej Polsce!

Na to właśnie czekałeś! Teraz legendarne tytuły takie, jak: Planescape Torment, Fallout Tactics, Sea Dogs, Robin Hood, czy Worms Armageddon możesz wreszcie kupić w naprawdę niewiarygodnie niskiej cenie!

Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Nową eXtra Klasykę!

KUP TERAZ I WYGRAJ NIESAMOWITE NAGRODY!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki"!

Nagroda główna: KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ
PLUS WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!
Dodatkowo do wygrania: 9 x ROK GRANIA ZA DARMO, 2 komputery, 3 płyty główne, 4 monitory, 27 akcesoriów, 9 rocznych prenumerat CD ACTION oraz 500 doskonałych gier!
Ponadto nieograniczona ilość nagród gwarantowanych dla każdego!

UWAGA! OSTATNIA SZANSA! Konkurs trwa tylko do 30 listopada br.

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Sprzedaż wysyłkową gier z serii Nowa eXtra Klasyka prowadzi Wirtus.pl tel. (022) 773 35 35; www.wirtus.pl/nxk

CDPROJEKT HYPER intel inside pentium 4 Logitech NEC/MITSUBISHI wp.pl gry.wp.pl wirtus.pl

Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

Silent Hill 4

Nie zdążyły jeszcze przebrzmieć trąby i werble towarzyszące pecetowej premierze trzeciej części Silent Hilla - zdaniem wielu - najlepszego i najbardziej klimatycznego survival horroru wszech czasów, a Konami już ogłasza pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej części serii planowanej jednocześnie na PS2 i PC. W tej, zatytułowanej po prostu Silent Hill 4, ponownie powrócimy do Silent Hill jako mężczyzna (w trzeciej części protagonistą jest dziewczyna - Heather). Dalsze szczegóły jak zwykle skrywa mgiełka, która rozwieje się dopiero pod koniec przyszłego roku.

www.konami.com/silenthill3/

Fate of the Dragon II

Chińskie Object Software - za pośrednictwem własnej strony internetowej, dało znać, że już wkrótce, ale nie wcześniej niż wiosną, fanom Fate of the Dragon dane będzie poznać ciąg dalszy tej orientalnej, rozgrywanej w starożytnych Chinach strategii czasu rzeczywistego. Niestety, z racji kompletnej chińskości tejże strony (czyt. nie wyznajemy się na krzaczkach) nie wiemy nic ponad to, że Fate of the Dragon II wykorzystywać będzie pełny trójwymiar.

www.fod2.com

LucasArts bez szefa

Wielokrotnie przywoływany na łamach szef LucasArtsu - Simon Jeffery, zrezygnował z pozycji głównodowodzącego tej starwarsowej firmy. Nie znamy powodów tak nieoczekiwanej decyzji, jednak żal nam troszkę człowieka, który zdawał się dążyć do przywrócenia świetności starego LucasArtsu... Pozostaje mieć nadzieję, że jego zmiennik - nieznany w chwili składu magazynu osobnik, podąży jasną ścieżką Mocy.

www.lucasarts.com

Battlefield Command = Wartime Command

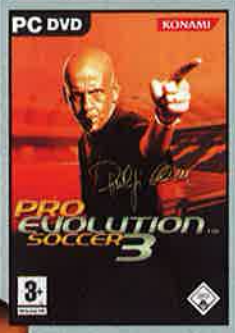
Przedstawiciele Codemasters poinformowali, że ich bardzo obiecująca gra taktyczna znana dotąd jako Battlefield Command w sklepach ukaże się pod nazwą Wartime Command: Battle for Europe 1939-45. Powodem tej zmiany jest podobieństwo nazwy do popularnego online'owego shootera sygnowanego przez Electronic Arts.

Przypominamy, że Battlefie... Wartime Command: Battle for Europe 1939-45 przeniesie graczy w czasy drugiej wojny światowej i jako dowódcy każdej z 9 reprezentowanych w grze nacji pozwoli wziąć udział w walkach na większości europejskich frontów - od polskiego września, po zdobycie Berlina.

Premiera Wartime Command: Battle for Europe 1939-45 odbyć się ma wiosną 2004 r.

www.codemasters.com/

FLASH



Pro Evolution Soccer 3 okładka

Europejskie Konami ujawniło projekt okładki Pro Evolution Soccer 3 - święta wszystkich zainteresowanych piłką nożną. Interesujące w nim jest to, że w przeciwieństwie do konkurencyjnej serii, której nazwy tu nie wymienię, widnieje na niej nie piłkarz, a... sędzia - ściślej znany świetnie wszystkim arbiter włoski Pierluigi Collina. Postać, która - zdaniem Konami - najlepiej reprezentuje piłkarski duch.

Pro Evolution Soccer 3 w wersji PC premierę mieć będzie jeszcze w tym roku.

www.konami.com

Silent Hill - komiksy i... film!

Fanów serii Silent Hill, goszczącej od niedawna także na pecetach, ucieszy zapewne fakt, że już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, pojawią się pierwsze komiksy na motywach tych popularnych survival horrorów. Prawa do adaptacji nabyło IDW Publishing - wydawca komiksowych CSI: Crime Scene Investigations, Underworld i innych.

Informacją jeszcze ciekawszą są doniesienia o planowanym filmie Silent Hill. Ten tworzony jest w wytwórni, z której wyszedł True Romance, i reżyserowany jest przez autora "Braterstwa Wilków" - Christophe'a Gansa. Niestety, nic więcej na jego temat nie wiadomo.

www.idwpublishing.com
www.konami.com

Titanium Angels - R.I.P.

Mobius Entertainment potwierdził dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby jego Titanium Angels zeszło było z tego świata.

Vivendi, czyli NBC Universal

Sprawa sprzedaży działu Vivendi Universal zajmującego się

Space Hack

Swojski Rebelmind ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego własnego projektu. Space Hack - pod takim bowiem tytułem ten przejdzie do historii, to action-role play koncentrujący się, podobnie jak Diablo czy Dungeon Siege, na fizycznej eliminacji hord przeciwników. W przeciwieństwie jednak do tych przywołanych, Space Hack osadzony jest w nierealiach s.f.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.rebelmind.com/spacehack/

Lords of the Realm III później

Duet Impressions Games-Vivendi Universal Games poinformował, że kolejny, trzeci już Lords of the Realm - spadkobierca znakomitych tradycji tej średniowiecznej strategii, zaliczył kolejny obsuw i najpewniej pojawi się dopiero wiosną 2004 r.

www.lords3.com

Blade & Sword

Duet Boya Studios i Pixel Studios (ten ostatni składa się z twórców Prince of Qin) ujawnił projekt Blade & Sword - gry łączącej elementy action role-playing w rodzaju Diablo z... beat'em up w typie Virtua Fightera. Stąd też podtytuł gry: the Ultima Kung Fu Expertise! Więcej na temat tej interesującej hybrydy - wkrótce.

www.cent-ent.com

Doskonałe Gry Komputerowe!

IGI 2
Covert Strike

Prisoner
of War

Steel Beast
Gold Edition

Industry
Giant II

Trainz v.1.4

Combat Mission
Gold

Idealny Prezent Na Gwiazdkę!

TYLKO 39.90 złotych!

Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona!
W sprzedaży od 20 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.

FX Racing

Włoski Milestone - twórcy znakomitego xboxowego Racing Evoluzione (w USA znanego jako Apex), ujawnili tytuł kolejnego szybkiego (i wściekłego) projektu. Ten - FX Racing, skoncentruje się na tym, co nie tylko włoscy mężczyźni lubią najbardziej - szybkiej jeździe samochodami najwyższej klasy. Twórcy obiecują 30 w pełni „destruktywnych" pojazdów, 18 tras (m.in. Egipt, Transylwania, Tokio) i masę arcade'owych klimatów: bączki, poślizgi, jazda na dwóch kołach, a nawet skoki kaskaderskie.

www.milestone.it

The Fall: Last Days of Gaia

Niemieckie Silver Style Entertainment - twórca postapokaliptycznej strategii czasu rzeczywistego Soldiers of Anarchy, ujawniło pierwsze detale dotyczące nowego projektu - The Fall: Last Days of Gaia. Ten nowy, mimo że - podobnie jak poprzednik - osadzony jest w falloutowym świecie końca ludzkiej cywilizacji, będzie role-playem, w którym silny nacisk kładzie się na interakcję z NPC-ami (tych ponad 1000!) i questy (ponad 150!), ale także zupełnie nowatorskie ujęcie walki taktycznej.

Do The Fall: Last Days of Gaia powrócimy już wkrótce.

www.the-fall.com

DX: Invisible War - w grudniu

Nowo otwarta strona Deus Ex: Invisible War potwierdza nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby sequel znakomitego role-playing - Deus Exa, miał się pojawić już na początku grudnia tego roku.

www.deusex2.com

FLASH

grami to stały temat rozważań i domysłów branżowców, i nie tylko, od dobrego roku. W tym czasie dane nam było poznać najróżniejsze wersje rozwoju sytuacji. Tego jednak, że Vivendi Universal Games pozostanie (przynajmniej na chwilę) częścią Vivendi Universal i że wskutek połączenia z należącym do General Electric NBC zmieni się w nowo powstałe NBC Universal, nikt chyba nie przewidział.

O dalszych losach developerów tworzących pod egidą Vivendi Universal Games - m.in. Blizzarda, Sierry i Black Label - informować będziemy na bieżąco.

www.vugames-europe.com

Battle of Britain

Twórcy Ila-2 - rosyjskie 1C: Maddox Games, ponownie wzbija się w niebiosa. To za sprawą Battle of Britain - symulatora lotniczego koncentrującego się w całości na operacji Seeloewe, czyli planowanej inwazji Trzeciej Rzeszy na Wyspy Brytyjskie. Nowa Battle of Britain pozwoli latać po stronie Anglii, Niemiec lub Włoch i wykorzystywać ma system dynamicznej kampanii.

www.ubisoft.com

Race Driver 2

Codemasters potwierdziło oficjalnie, że Race Driver 2 - sequel wydanego przed kilkoma miesiącami symulatora samochodów rodzinnych - TOCA, pojawi się także na PC! Race Driver 2 opatrzony podtytułem Ultimate Racing Simulator oferować ma największy wybór imprez, w których można będzie wziąć udział: od GT Sports Car Racing i Street Racing, poprzez Rally Cross po Formula Ford i Open Wheel Grand Prix, a nawet wyścigi Classic Car Racing!

W Race Driver 2 idea linii fabularnej będzie kontynuowana, jednak w przeciwieństwie do poprzedniczki, w której gracz skazany był na grę Ryanem McKane, możliwe będzie stworzenie własnego kierowcy. Więcej o Race Driver 2 - wkrótce.

www.codemasters.com

Wanadoo w Microids

Dobre wieści dla miłośników ambitnych gier adventure. Otóż, jak wieść niesie - zagrożone likwidacją Wanadoo Edition znalazło możnego protektora w osobie, znanego skądinąd, Microids. Oznacza to nie tylko wzmocnienie pozycji rynkowej duetu, lecz także w miarę spokojną przyszłość interaktywnych projektów obu firm.

www.mikroids.com

Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray

Duet Aspyr Media-Activision poinformował oficjalnie, że jeszcze w tym roku graczom pecetowym dane będzie sprawdzić, na czym polega magia surfingu. To zaś dzięki znanej już z konsol Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray- najbardziej wakacyjnej spośród wszystkich świątecznych gier.

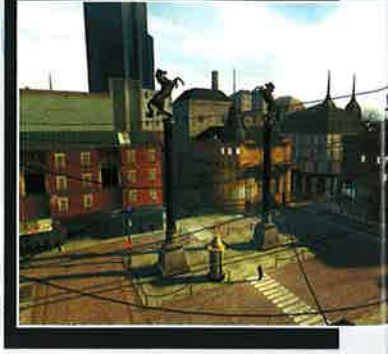
www.activision.com

Half-Life 2 - historia tragiczna

Half-Life 2 - sequel jednego z najgłośniejszych first-person shooterów w historii gier komputerowych i bez wątpienia najbardziej wyczekiwany tytuł tego roku, może się opóźnić nawet o blisko pół roku. Tak poważne zwolnienie to skutek kradzieży kodu źródłowego gry, do jakiej doszło na początku września, kiedy to nieznany dotąd z nazwiska haker zdołał złamać zabezpieczenia sieci Valve i wyprowadzić z niej w kilkanaście dni większość materiału źródłowego.

Więcej o tej nieprzyjemnej, i szkodzącej także nam - graczom - sprawie, w naszym raporcie specjalnym na stronach 114-117.

www.valve.com



NeoSzedariada 2003

W dniach 7-10 listopada do Wrocławia zjadą po raz kolejny rzesze fanów fantastyki, gier fabularnych i wszystkiego, co ma jakiś z tym związek. Jest to jedna z najstarszych (jeśli nie najstarsza) impreza tego typu, która systematycznie traciła prestiż aż do ostatniego roku, kiedy to w połączeniu z mangowym konwentem Baka, na Szedariadzie pojawiło się naprawdę niesłychanie dużo osób.

Przedrostek „neo-" ma oznaczać swoisty renesans Szedariady - jej powrót do dobrej kondycji.

Więcej informacji na stronie: http://szedariada.gildia.com.

US Open 03 - R.I.P.

Nie jestem pewien, czy wieść ta jest dobra, czy zła, bo jako żywo wirtualny tenis interesuje brać redakcyjną jeszcze mniej niż rzeczywisty, jednak wypada powiadomić, że US Open 03, tworzony w studiach DreamCatcher Games, „z nieprzewidzianych przyczyn" nigdy nie ujrzy światła dziennego.

www.dreamcatchergames.com

Silent Storm w styczniu

Rosyjskie Nival Interactive potwierdziło pogłoski dotyczące styczniowej premiery Silent Storm - wyśmienitej strategii turowej osadzonej w realiach drugiej wojny światowej i pozwalającej grać zarówno po stronie Aliantów, jak i Osi.

www.nival.com/eng/s2_info.html

Certyfikat THX w grach

THX - firma Georga Lucasa zajmująca się ustalaniem standardów jakościowych obrazu i dźwięku w kinach wysokiej klasy, opracowała wytyczne także dla gier komputerowych. Pierwsze, które zdobyły certyfikat THX, to - wbrew pozorom - nie gry LucasArts, lecz Electronic Arts: SSX 3 - The Lord of the Rings: The Return of the King i Medal of Honor: Rising Sun.

www.thx.com

Nitro Family Online

Zapowiadane przez nas jakiś czas temu Nitro Family, czyli tworzony przez Delphieye first-person shooter na engine'ie i w klimatach Serious Sama, w połowie przyszłego roku wzbogaci się o tryb multiplayer. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że łączyć ma on akcję shooterów i rozmach gier online'owych, przekraczając tym samym barierę 32 graczy w meczu. Dodatkowy bonus stanowić mają wiarygodnie zachowujące się pojazdy. Więcej o Nitro Family Online - wkrótce.

www.nitrofamily.com

Ballerium latem 2004?

Majorem potwierdziło pogłoski, jakoby ich massive multiplayer only real-time strategy - Ballerium, miało się opóźnić nawet o kilka miesięcy. Za oficjalną datę premiery tej niezwykłej gry przyjmuje się lato 2004 r.

www.ballerium.com

Neverend Unveiled

Słowackie Mayhem Studios - twórcy niechlubnego Empire of Magic, ujawnili pierwsze detale na temat nowego, wyraźnie lepszego projektu - Neverend. Ten role-playing w rodzaju Final Fantasy, a więc wykorzystujący preren-

BC Generations = Universal Combat

Fanów gier Battlecruiser - dzieł Dereka Smarta, nie ucieszy zapewne fakt, że nowy BC - Generations realizować będzie nieco inne założenia gry: nacisk położono w nim na akcję i przystępność dla przeciętnego zjadacza bitów. Zmiany te znalazły odbicie w nowym tytule Battlecruisera Generations, który do historii kosmicznych bojów przejdzie pod nazwą Universal Combat.

www.universalcombatgame.com

The Bard's Tale

Seria Bard's Tale wywodzi się z zamierzchłej historii gier komputerowych - od Commodore 64 i Amigi począwszy, później choćby PC AT i związana jest ściśle z postacią Briana Fargo - założyciela i wieloletniego szefa Interplaya, czyli firmy, dzięki której dane nam było poznać Planescape'a, Fallouta czy Alone in the Dark. Odkurzamy te wszystkie fakty, gdyż - jak się okazuje, The Bard's Tale należy nie tylko do przeszłości, lecz stanowi również przyszłość gier! To dzięki nowej firmie Briana Fargo - inXile Entertainment, i projektowi nowego The Bard's Tale! Jak dotąd nie wiadomo zbyt wiele w temacie nowej „Pieśni Barda", jednak jak się zdaje - będzie ona bliższa konsolowemu Baldur's Gate: Dark Alliance'owi niż tamtej kultowej trylogii. Oznacza to, że zamiast pięcioosobowej drużyny operować będziemy jednym herosem, a akcja, miast małego okienka na świat, prezentować go będzie w rzucie izometrycznym. Więcej o The Bard's Tale (a być może także potwierdzonym nieoficjalnie następcy pierwowzoru Fallouta - Wastelandzie) już wkrótce.

www.inxile-entertainment.com

Painkiller w marcu

Nowy dom Adriana Chmielarza - People Can Fly, poinformował, że ich Painkiller - swoisty Quake na dopalaczach, premierę mieć będzie w marcu 2004 r.

www.painkillergame.com

Interplay zrywa z Vivendi

Interplay, firma-matka Black Isle Studios, zerwała kontrakt z wydawcą własnych gier - Vivendi, i zapowiada wszczęcie procedur sądowych, które pozwolą Interplayowi odzyskać należne im pieniądze, m.in. za Lionhearta. Interplay potwierdziło przy tym grudniową datę premiery konsolowego Baldurs Gate: Dark Alliance II oraz Fallout: Brotherhood of Steel.

www.interplay.com

3 NOWE TYTUŁY, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

W serii dotychczas ukazały się gry:
TOCA • Iron Strategy • Jekyll & Hyde
• Tzar • The Settlers
Extreme Assault • Corsairs
Incubation • Orginal War
Heroes of Might and Magic 1 i 2
Zax • Hellboy • Dracula:
Zmartwychwstanie • Pompei
MDK • Darkened Skye • Giants:
Obywatel Kabuto • Invictus
Wehikuł Czasu • Millenium Racer
Battle Isle 4 • Bumper Wars
Destruction Derby 2 • Devil Inside
Peart Harbor • Piłkarskie
Mistrzostwa Świata • Pizza Syndicate
Pizza Connection 2

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.

Jade Empire
(Xbox)

Tegoroczne Tokijskie Targi Gier - Tokio Game Show, stały się dla BioWare'u okazją, by ujawnić pierwsze szczegóły nt. kolejnej gry role-playing, jaka powstaje w ich studiach. Jest nią Jade Empire - gra osadzona w autorskim świecie, zdradzającym jednak wyraźną fascynację orientem jego twórców. Naturalnie jak na gry BioWare'u przystało, całość cechować ma epicki rozmach i wręcz obsesyjna dbałość o szczegóły. Wieść zła to ta, że - przynajmniej jak na razie - Jade Empire tworzone jest wyłącznie na platformę Xbox. Pozostaje mieć nadzieję, że podobnie jak w przypadku Star Wars: Knights of the Old Republic, także nam przyjdzie ją poznać, choćby i w późniejszym terminie, np. w pół roku po premierze xboxowej.

jade.bioware.com

Głosy Lordów Everquestu

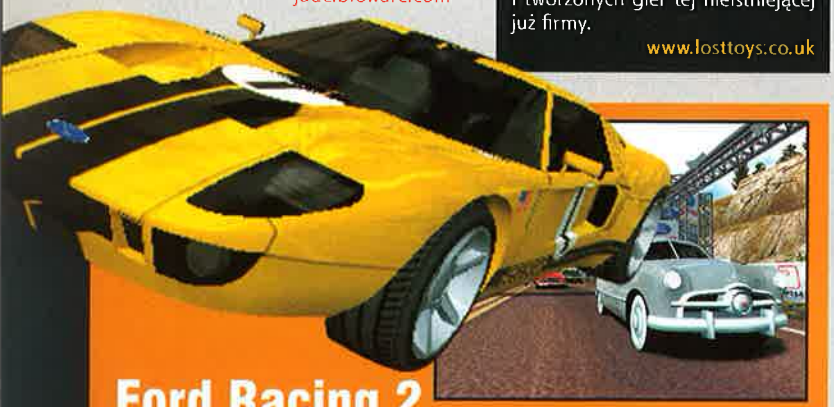
Sony Online podało do wiadomości nazwiska aktorów, którzy użyczą głosu bohaterom Lords of Everquest - strategii czasu rzeczywistego osadzonej w świecie najpopularniejszej zachodniej online'owej role-playing. Wśród nich John Rhys-Davies (Gimli z "Władcy Pierścieni"), Fairuza Balk (Wyspa Doktora Moreau), Claudia Black (Farscape, Pitch Black), Kate Mulgrew (filmy "Star Trek") i Ron Perlman ("Imię Róży", ale także narrator w serii Fallout).

www.lordsofeverquest.com

Lost Toys - R.I.P.

Brytyjskie Lost Toys - twórcy Battle Engine Aquili i nowego Stunt Car Racer Pro Geoffa Crammonda - firma złożona z programistów Bullfroga i Electronic Arts, przeszło do historii. Jak dotąd nie wiadomo nic nt. dalszych losów własności intelektualnej, czyt. praw do wydanych i tworzonych gier tej nieistniejącej już firmy.

www.losttoys.co.uk



Ford Racing 2

Brytyjskie Empire Interactive ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące sequela Ford Racing. Ford Racing 2 powstaje w studiach Razorworks - a pozwoli graczom ująć wirtualną kierownicę ponad 30 różnych modeli Forda, w tym Thunderbirda z 1955 i 2002 roku, Mustanga z 1968 i 1971 r., Mustanga Mach III, Mustanga GT, Mustanga Cobry, Lightninga, Gran Torino, Focusa Rally, Forda GT, 49 Coupe i zupełnie nowego F-150. Samochody te testować będziemy zarówno na owalach, w terenie, jak i - co chyba najciekawsze - ruchu miejskim.

www.razorworks.com

Starsky & Hutch 2

Empire Interactive ujawniło plany stworzenia sequela Starsky'ego & Hutcha - gry bazującej na serialu kryminalnym z lat siedemdziesiątych, której pecetowa premiera odbyła się zaledwie kilka miesięcy temu. Nowe Starsky & Hutch, prócz poprawionej grafiki i nowych lokacji, oferować ma także - obok samochodowych, możliwość pościgów pieszych. Czyżby anty-GTA?

www.empire.co.uk

FLASH

derowane tła i trójwymiarowe postacie oraz obiekty, zabrać ma graczy w podróż życia, w świat Neverend.

www.mayhem.sk

Disciples II: Powstanie Elfów

Strategy First - niepomne, widać, przestróg naszego recenzenta (11/03) postanowiło wydać kolejny samodzielny

mikrododatek do Disciples II. Ten zatytułowany The Rise of the Elves pozwoli graczom poznać piątą rasę Nevendaar - elfów.

www.disciples2.com/D2/elves/

Serious Sam 2 wiosną 2004 r.

Informowaliśmy już, że chorwacki Croteam, opromieniony chwałą gier serii Serious Sam - nie spoczął na laurach i ciężko pracuje, by sequel tegoż (Serious Sam: Second Encounter to w gruncie rzeczy jedynie samodzielny mission pack) ponownie wstrząsnął światem grających. W tym celu Croteam stworzył nowy, bardzo wydajny silnik graficzny (możliwe jest - ponoć - tworzenie scen sto razy bardziej szczegółowych niż w pierwszym Serious Samie, a także, co ważne, na przeciętnej bazie sprzętowej), wykorzystujący m.in. dynamiczne cienie, pixel sharedy i zintegrowany z systemem rzeczywistej fizyki obiektów, w tym także pojazdów! Twórców modów zapewne ucieszy z kolei fakt, że - wraz z grą - udostępnione zostaną narzędzia pozwalające w łatwy sposób, bez konieczności odwoływania się do C++, tworzyć modyfikacje gry. Serious Sam 2 planuje się pojawić na wiosnę przyszłego roku.

www.croteam.com

Splinter Cell w sądzie

Z branżowego podwórka - UbiSoft Montreal pozwał do sądu pięciu twórców crossplatformowego hitu - Splinter Cella, którzy po ukończeniu gry znaleźli zatrudnienie w nowym kanadyjskim studiu Electronic Arts. Zdaniem UbiSoftu, złamali oni prawo zakazujące pracy na rzecz bezpośredniego konkurenta przez jeden rok po wygaśnięciu umowy o pracę na rzecz poprzedniego pracodawcy. Electronic Arts broni nowych pracowników i odwołuje się do zdrowego rozsądku, twierdząc, że ograniczenie to w praktyce przekreśla ich szanse na znalezienie jakiejkolwiek pracy, prócz tej w jadłodajniach McDonald's.

Więcej o sprawie, a także wielkim przedsięwzięciu Electronic Arts Montreal - będziemy informować na bieżąco.

www.ubi.com

NASCAR na wyłączność EA

Fani symulacji wyścigów NASCAR dotąd wybierać mogli pomiędzy produktami Papyrusa - twórcą NASCAR Racing 2oox Season, lub EA i serią NASCAR Thunder. Te czasy jednak należą do przeszłości, bowiem wskutek umowy wyłączne prawa do wykorzystania w grach elementów związanych z wyścigami NASCAR należeć będą, i to aż do 2009 r., do Electronic Arts. Jak strata praw wpłynie na Papyrusa - zobaczymy.

www.easports.com/games/thunder2004/

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ W WIELKIM STYLU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG. JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!

SPECJALNIE NA ŻYCZENIE GRACZY! DO WYBORU: ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA LUB POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DODATKI Z PŁATNEGO BONUS CD W POLSCE ZA DARMO!

RAZEM Z GRĄ OTRZYMASZ KARTĘ POMOCY PODRĘCZNEJ

2CD

BLACK ISLE STUDIOS

Interplay

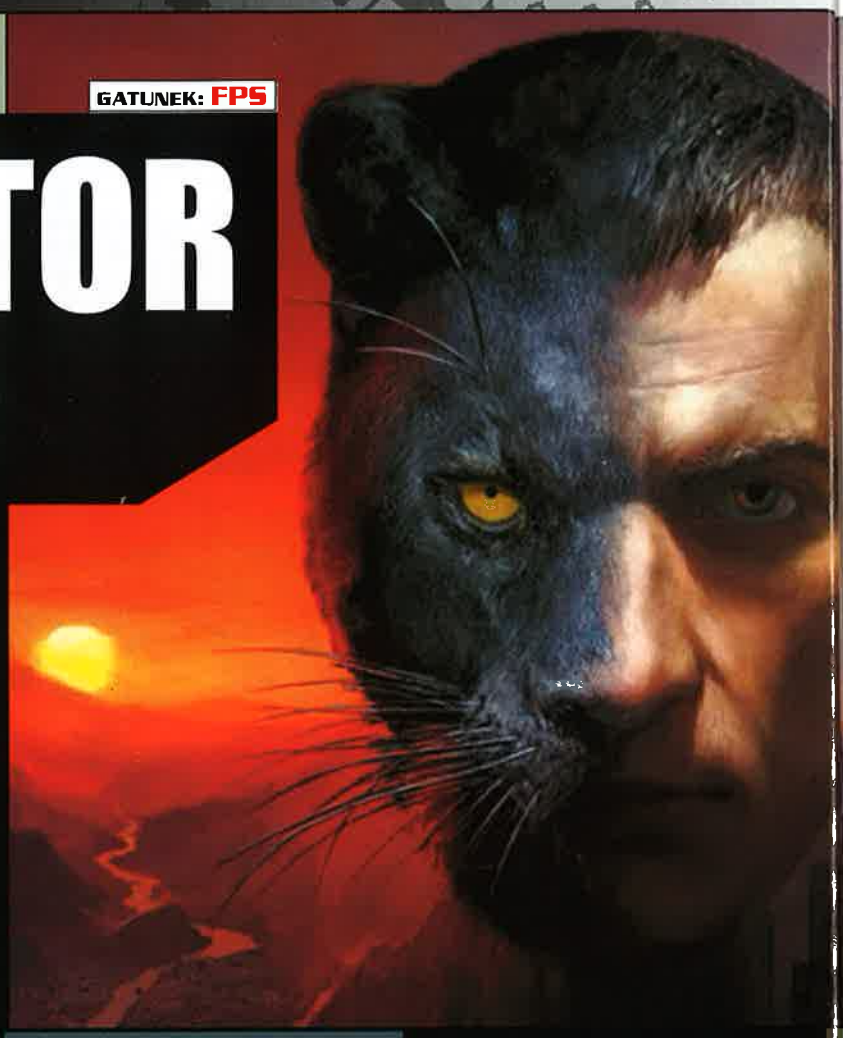
Reflexive

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Lionheart: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo Interplay, Black Isle Studios, logo Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart: Legacy of the Crusader są znakami handlowymi należącymi do Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.

GATUNEK: FPS

VIVISECTOR
Beast Inside



Eugeniusz Siekiera

Nieraz już mieliśmy okazję zagrać w grę stworzoną na bazie dzieła literackiego. Dość mocno na tym polu wyeksploatowano twórczość H.P. Lovecrafta, ale również inni pisarze popadli w łaski developerów. Każdy zna klasyki, takie jak cykl Dune stworzony na motywach powieści Herberta czy fenomenalne przygodówki nawiązujące do twórczości Pratchetta.

Po co to wszystko piszę? Już spieszę z wyjaśnieniami. Otóż, zza wschodniej granicy nadchodzi kolejny, obok S.T.A.L.K.E.R.A., **świetnie zapowiadający się FPS** o wdzięcznym tytule: VIVISECTOR. Jest on tworzony na bazie powieści H.G. Wellsa. Swego czasu, była okazja zagrać w „Wehikuł czasu", za niedługo z kolei będzie można eksplorować wyspę podobną do tej, na której urzędował sam dr Moreau!

"Wyspa doktora Moreau" to, obok wspomnianych już "Wehikułu czasu" i "Wojny światów" (słynnej dzięki audycjom radiowym niejakiego O. Wellesa), bodaj najbardziej popularna historia spisana przez angielskiego powieściopisarza. (Nawiasem mówiąc, jego nauczycielem był znany darwinista, niejaki T. Huxley, co wywarło niemały wpływ na twórczość literata.)

Ale nie o tym miałem pisać. Otóż, dzięki kreatywności programistów z Action Forms (twórcy niezbyt u nas popularnej serii Carnivores) dane nam będzie odbyć wędrówkę (wirtualną, ale zawsze) po wyspie Soreo, na której przed stu laty niejaki dr Morhead dokonywał **eksperymentów genetycznych**. Ów niesławny doktorek próbował stworzyć istotę doskonałą, którą cechowałyby wysoka inteligencja, umiejętność myślenia abstrakcyjnego, ludzki sposób pojmowania rzeczywistości, a także zwierzęca siła, szybkość, wyostrzone zmysły etc. Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt, że projekt, jak to w takich sytuacjach z reguły bywa, wymknął się spod kontroli. W rezultacie zwierzoczłeki przejęły „władzę", panosząc się bez ograniczeń po całej wyspie. STOP!

Wehikuł czasu

Przenieśmy się w przyszłość. Akcja gry zaczyna się 100 lat po tych wydarzeniach. Mamy początek 1978 roku. Jako jedna z trzech postaci (do wyboru na początku gry) budzimy się na malowniczym brzegu wyspy Soreo, nie bardzo wiedząc, jak się tu znaleźliśmy i co robić dalej. Nie czas jednak na filozoficzne chwile zadumy, gdyż nie dane nam będzie długo nacieszyć się samotnością. Niczym Gordon Freeman w Half-Life'ie zrozumiemy, że to my jesteśmy ci obcy. A **tubylcy nie tolerują przyjezdnych** i jestem tego pewien, nie raz odczujemy to na własnej skórze.

Ludzie jak bogowie

Wspomniałem, że będą trzy postacie do wyboru. Mamy zatem - kolejno: Kurta Robinsona, Malicę Catwalk i Liama Quaida. Nie jest to bez znaczenia, bowiem każda postać będzie się różnić od pozostałych. I tak na przykład Kurt świetnie posługuje się nożem, strzelbą czy snajperką. Zaś broń ciężka to zdecydowanie nie jego działka. Z takową najlepiej sobie poradzi Liam. Ponadto każda z postaci będzie cechowała się określoną szybkością, celnością, limitem punktów życia etc. **Zatem wybór bohatera będzie miał decydujące znaczenie dla dalszej rozgrywki.** Twórcy wprowadzili do gry drobne elementy RPG, a więc, podobnie jak w No One Lives Forever 2, będziemy mogli poprawić statystyki przez zdobywanie punktów doświadczenia. Na tym jeśli chodzi o urozmaicenia - koniec, reszta gry to klasyczny do bólu fps, w którym gunem trzymanym w łapach torujemy sobie drogę przez wrogi świat.

Wojna światów

Z trailera pokazanego szerszej publiczności na E3 widać jasno, że na nudę w Vivisectorze narzekać nie będziemy. Całe hordy potworów, zajadle atakujące z każdej strony,

Vivisector: Beast Inside

W to zagramy już wkrótce!

Z trailera pokazanego szerszej publiczności na E3 widać jasno, że na nudę w Vivisectorze narzekać nie będziemy.

powinny zapewnić masę wrażeń. Lufa naszej spluwy stygnąć raczej nie powinna, bowiem **rozgrywka momentami będzie przypominać Serious Sama.** Muszę przyznać, że osobiście trochę mnie to dziwi, gdyż przy potencjale drzemiącym w fabule Vivisectora idealnie sprawdziłaby się rozgrywka podobna do tej, z jaką mieliśmy do czynienia w pierwszym Unrealu. No, ale pożyjemy, zobaczymy. Jeśli chodzi o różnorodność mięsa armatniego, do zmielenia dostaniemy kilkudziesięciu przeciwników. Na stronie producenta można się zapoznać z kilkoma z nich. Są tu takie indywidua jak Electrenna, TransPanther, Bombear, Buffalo, Lion-leader czy OverWolf. Przyznam, że część z nich przedstawia się co najwyżej średnio. No bo czy ziejący ogniem dziki kot (Flameuar) czy rzucający granatami goryl (Grenadilla) mogą wyglądać poważnie? Ale co zostawmy je na razie w spokoju.

Jeśli zaś o grafikę idzie, trzeba przyznać, że robi wrażenie. I to jak najbardziej pozytywne. Czekają na nas rozległe plenery wyspy Soreo, tropikalny gęsty las, górskie ośnieżone szczyty czy też ogromne kompleksy badawcze, w których niegdyś dr Morhead zabawiał się w Boga. W sumie do zwiedzenia stoją przed nami 24 zróżnicowane, niezwykle malownicze i rozbudowane levele. Gra będzie hulać na autorskim silniku z jakże oryginalna nazwą AtmosFear. Programiści Action Forms chwalą się, że stworzony przez nich engine **jest silnikiem nowej generacji,** zdolnym do odtworzenia na monitorach środowiska naturalnego, z niemal fotorealistyczną precyzją. No cóż, zobaczymy - jak będzie, ale na pierwszy rzut oka graficznie Vivisector przegrywa w starciu ze STALKEREM czy Halo (że o nowym Half-Life'ie czy Doomie III nie wspomnę, ale to akurat nie jest ujma dla żadnej gry).

Na szczęście podane przez twórców wymagania sprzętowe nie dobijają. Według zapewnień, do przyzwoitej gry wystarczy **PIII 800 MHz, 256 MB RAM-u i karta graficzna z 64 MB na pokładzie.** Premiera jeszcze w tym roku.

VIVISECTOR: Beast Inside
Producent: Action Forms

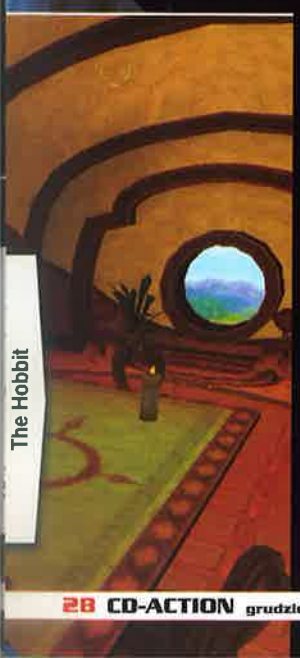
GATUNEK: AKCJA/ADVENTURE

Adam Włodarczyk

The Hobbit

The Prelude to The Lord of the Rings

Ostatnimi czasy szalenie modne stało się przenoszenie znanych powieści na ekran bądź kinowy bądź – co nas niezmiernie cieszy – komputerowy. Popularna książka, z ciekawą i intrygującą fabułą, to materiał wręcz wymarzony dla wytwórców gier. Taką strategię zdaje się obierać firma Amaze, która chcąc wybić się na rynku, podjęła się produkcji wirtualnej adaptacji znakomitej książki J.R.R. Tolkiena. Pragnę od razu zaznaczyć, iż nie jest to wielce sławny „Władca Pierścieni" (tym tytułem zajmuje się już inna ekipa), a powieść znacznie lżejszego kalibru, będąca wszelako swoistym preludium do sławetnej trylogii.



Akcja „Hobbita, czyli tam i z powrotem" toczy się **60 lat przed rozpoczęciem się fabuły „Władcy Pierścieni."** Do ziemnego domu hobbita Bilba Bagginsa pewnego dnia przybywa jego znajomy - czarodziej Gandalf, razem z grupą krasnoludów, którzy mają mapę z zaznaczoną drogą do skarbca Królestwa Spod Góry. To z kolei zagarnął smok Smaug. Bilbo zostaje przez nich wynajęty jako „włamywacz" i wspólnie ruszają, mimo że sam uważa się za hobbita statecznego, starającego się unikać wszelkich ryzykownych przygód... Podczas tej niezwyklej „wycieczki" Bilbo znajduje w pieczarze egzotycznej istoty zwanej Gollumem dziwny pierścień (tak, tak – ten sam, który później we „Władcy Pierścieni" okaże się Pierścieniem Władzy), który po założeniu na palec powoduje niewidzialność właściciela...

Mniej więcej tak (w ogromnym skrócie) prezentuje się fabuła książki, a zarazem gry komputerowej, w którą przyjdzie nam zagrać dosłownie już za parę dni.

Wirtualny Hobbit będzie **trójwymiarową przygodówką**, ściśle bazującą na wydarzeniach opisanych przez J.R.R. Tolkiena. Jedną z jej podstawowych zalet zaś ma być połączenie kilku gatunków gier w tej jednej. Ma ona zawierać elementy zaczerpnięte z gier akcji, cRPG oraz naturalnie dobrych klasycznych przygodówek. Nie wiadomo jednak, na jakim poziomie będą tu stać zagadki logiczne - sądząc z opinii dostępnych w Sieci oraz notek prasowych, zadania będą przeznaczone dla graczy średnio, a nawet mniej niż średnio zaawansowanych. W tej chwili zapewne rasowi i wytrawni gracze poczują się co najmniej zawiedzeni, jednakże z ostatecznymi ocenami radzę się wstrzymać do premiery.

Hobbit to także gra akcji. Podczas fascynującej wyprawy w głąb tajemniczego świata Śródziemia przyjdzie nam stoczyć dziesiątki walk. Producenci przygotowują łącznie 30 unikatowych jednostek, z trollami oraz goblinami na czele. Nasz główny bohater - Bilbo Baggins, rozwijać się będzie w obrębie pięciu odrębnych umiejętności. Niestety, twórcy nie zdobyli się na podanie więcej informacji na ten temat.

Dużym atutem mają tu być także sporych rozmiarów poziomy. Fani twórczości Tolkiena z pewnością będą zadowoleni - podczas wyprawy zwiedzimy miejsca, takie jak Rivendell, Laketown czy rodzinną „miejscowość" Bilbo - Shire.

Po naocznym kontakcie z dostępnymi obrazkami z gry można przewidywać, że **grafika będzie raczej średnia.** Wszystko wygląda tu nieco infantylnie i jest to dość niepokojący znak, zwłaszcza dla starszych graczy. Wiadomo bowiem, że produkcje na miarę Harry Pottera przeważnie trafiają w gusta tych najmłodszych. Obym się mylił i aby te dwa tytuły - poza grafiką, nic więcej nie łączyło. Wszystko w rękach programistów.

The Hobbit

Producent: Vivendi

W to zagramy już wkrótce!

SUPERSZYBKIE SAMOCHODY. MAX ADRENALINY!

Rzuć wyzwanie najlepszym kierowcom wyścigowym na Ziemi. Zobacz jak wygląda tor wyścigowy, gdy pędzisz z prędkością ponad 350 Km/h! Poczuj uderzenie adrenaliny ścigając się koło w koło z superbolidami formuły Indy Car™. Tylko Indy Car™ Series z Codemasters da Ci niepowtarzalną możliwość wzięcia udziału w najszybszych wyścigach na świecie!

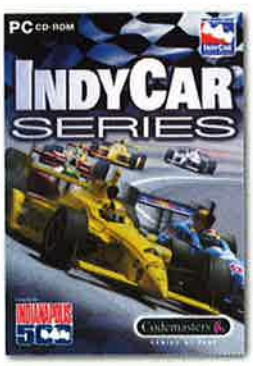
W SKLEPACH 4 GRUDNIA!

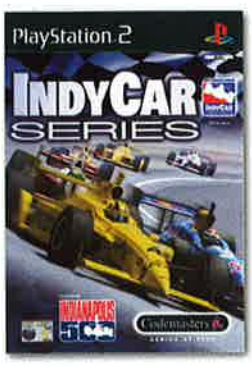
INDY RACING LEAGUE
INDYCAR SERIES

Oficjalna gra formuły Indy Car™ Series

„Oszałamiająco szybkie... nieprawdopodobnie realistyczne" OPM2

„Dynamika łeb urywa" PSX Extreme





PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

PL

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PlayStation 2 PC CD ROM dts INTERACTIVE

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

© 2003 Codemasters Software Company Limitem („Codemasters"). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"™ jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „GENIUS AT PLAY"™ jest znakiem handlowym należącym do Codemasters. „RL", Indy Racing League", „Indianapolis 500", „Indy 500", „Indianapolis Motor Speedway" i „The Gratest Spectacle in Racind" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Brickyard Trademarks, Inc. i zostały użyte na podstawie licencji. „IndyCar"™ Series jest znakiem handlowym Brickyard Trademarks, Inc., i został użyty na podstawie licencji. Znaki handlowe General Motors zostały użyte na podstawie licencji. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wyprodukowane przez Brain In a Jar Limitem. Dystrybucja „Codemasters". ® oraz „PlayStation są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Komputer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dołącz do zespołu CD Projekt i CD Projekt Red Studio!
Poszukujemy:
• grafików 2D i 3D CD Projekt Red Studio,
• programistów do działu marketingu,
• asystenta do działu marketingu,
• księgowej na stanowisko.
Więcej informacji na stronie www.cdprojekt.info

GATUNEK: SPORTOWA

Campari

Los Angeles to miasto specyficzne. Dość powiedzieć, że po bolesnej porażce Lakersów z San Antonio Spurs w tegorocznych finałach NBA połowa mieszkańców LA chodziła po ulicach nastrojona minorowo, a gwiazdeczki Hollywood (w tym Halle Berry i szósty zawodnik Jeziorowców – Jack Nicholson) na łamach plotkarskich magazynów wyrażały spore niezadowolenie z powodu utraty tytułu mistrzowskiego przez drużynę.

EA SPORTS NBA LIVE 2004

EA Sports postanowiło zaufać użytkownikom PC i drugi rok z rzędu zamierza wydać NBA Live na blaszaki. Chyba wszyscy fani komputerowej koszykówki pamiętają wpadkę Elektroników sprzed dwóch lat, kiedy to NBA Live ukazało się tylko na wybranych konsolach. Do dziś nie wiadomo, o co tak naprawdę chodziło w „eksperymencie" EA Sports i dlaczego na rok zrezygnowano z - bądź co bądź - rentownego tytułu. Podobna pomyłka nie powinna się zdarzyć ponownie. Wydział sportowy Electronic Arts wziął się ostro do roboty i gdy czytacie te słowa (albo oglądacie same obrazki), kończy pracę nad naszpikowanym nowinkami NBA Live 2004.

Jednym z argumentów przemawiających za utrzymaniem tytułu na PC była **grafika**. Owszem, konsole są w stanie osiągnąć przyzwoite efekty pod tym względem, ale komputery wcale nie pozostają w tyle. Często to za ich pomocą producenci prezentują nowe rozwiązania, wcielają w życie nowatorskie fajerwerki, by potem próbować zaadoptować je na innych platformach. Wystarczy obejrzeć zwiastun gry, by przekonać się, jak bardzo Electronic Arts **wysiliło wyobraźnię** tym razem. Realistyczne ruchy, niesamowita płynność i złudzenie oglądania prawdziwego meczu – to jedynie wybrane elementy zwracające uwagę w pierwszej kolejności. EA Sports słynie z dopieszczania strony wizualnej gier (dźwiękowej zresztą też – o tym później).

Zgodnie z tradycją ścisła czołówka zawodników zostanie odwzorowana ze szczególną pieczołowitością. Mowa tutaj m.in. o Shaqim, Bryancie - bohaterze czerwcowej afery, Carterze, LeBron Jamesie – jedynym w historii koszykówki zawodniku, który stał się żywą legendą, zanim w ogóle wyszedł na parkiet - i wielu innych. Każdy z nich będzie wyglądał i miał statystyki zbliżone do tych pierwowzoru, włącznie z drobnymi cechami. Trudno powiedzieć, na ile dokładnie programiści przyjrzą się reszcie ferajny. Pewnie ograniczą się do wklepania do bazy nazwisk zawodników i przydzielenia im umiejętności losowo?

Zablokować schemat

Nie od dziś wiadomo, że główną bolączką w grach EA Sports jest **nadmierna schematyczność**. Do tej pory wystarczyło pograć jeden wieczór, aby odkryć wszystkie przydatne sztuczki i wyczuć słabe strony komputerowego przeciwnika. W efekcie rozgrywka sprowadzała się do powtarzania pewnej kombinacji klawiszy i wyczekiwania na kolejne punkty. Zarówno w NBA Live, jak i w FIFIE Electronic Arts za punkt honoru postawiło sobie zwiększenie elastyczności zagrań. Nie należy się spodziewać wielkiej rewolucji – raczej odpowiedniej liczby trików, różnorodnych podań oraz rzutów. Przynajmniej tylu, by końcowy produkt cieszył trochę dłużej niż tydzień i jednocześnie stanowił ambitne wyzwanie.

EA Sports reklamuje elastyczność NBA Live 2004 na prawo i lewo, wykorzystując wyszukane zwroty pokroju 'Enhanced EA Sports™ Freestyle Control'. Ma prawo, pod warunkiem że... wreszcie się tego systemu doczekamy. Przyjęcie tytułu przez rynek europejski w dużej mierze zależy właśnie od stopnia urozmaicenia. W końcu Amerykanie zadowolą się grafiką, „czarną" ścieżką dźwiękową i żywiołowym komentarzem.

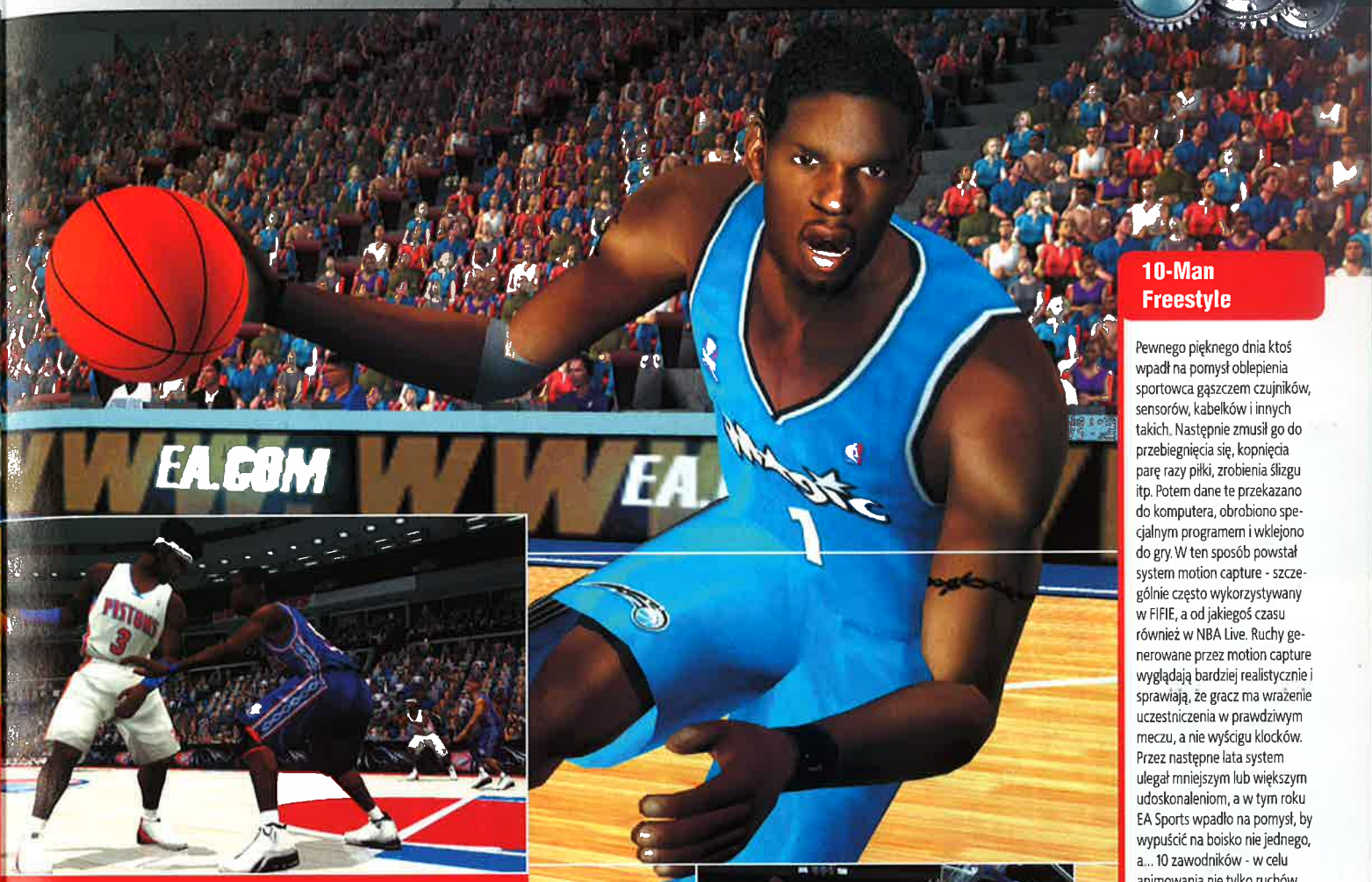
Oprócz Freestyle Control EA pracuje też nad systemem **10-Man Freestyle**, o którym możecie przeczytać w ramce. Zanosi się, jakby nie patrzeć, na „fristajlową" grę (ładnie brzmi, znaczy niewiele). Garść freestyle'u :) uświadczymy również podczas „budowy" drużyny. Skład wybierzemy spośród graczy NBA, wolnych strzelców (przeważnie sami emeryci, choć wśród nich też można znaleźć perełki) oraz - tu uwaga - młodych talentów ligi akademickiej (!). Nie wiadomo, na jakiej zasadzie będzie można ściągnąć do drużyny młodzika – czy to komputer zaproponuje graczowi konkretne nazwisko, czy zadanie przeczesywania tabel spadnie na nas. Ciekawsza wydaje się ta druga opcja.

Zbiórka ekipy

W NBA Live 2004 ukryte zostaną rozliczne nagrody. EA nie zdradza, co to będzie. Na pewno część bonusów uaktywnimy np. w

NBA Live 2004

W to zagramy już wkrótce!



wyniku wygranej w lidze, resztę uruchomią dopiero hasła, które zostaną odpowiednio zakodowane w... innych tytułach EA Sports: FIFA Football 2004, Madden NFL 2004, NCAA Football 2004 i NASCAR Thunder 2004. Ma to skłonić graczy do przetestowania pełnej gamy gier ze stajni EA. Naiwni... :)

Miłośnicy gry przez Internet otrzymają, wraz z oryginalnymi płytkami, możliwość przyłączenia się do jednej z lig i kontaktowania się (przez osobny komunikator) z chętnymi do gry. W stosunku do zeszłorocznego multiplayera **większych zmian** nie przewiduje się. Całość uzupełnią komentarze Marva Alberta i Mike'a Fratello, a także ścieżka dźwiękowa przygotowana m.in. przez Seana Paula, Black Eyed Peasa (to ci od szukania miłości), Outkasta i Chingy'ego.

Przyznam szczerze, że po raz pierwszy (a o NBA Live piszę co rok) informacje na temat nowego NBA Live wywarły na mnie pozytywne wrażenie. Mimo że nie jestem wielkim fanem basketu, produkt EA Sports chętnie zainstaluję - z czystej ciekawości i dla perfekcyjnej strony audio-wizualnej. Wam radzę zrobić to samo już pod koniec października. W pełnym „fristajlu".

10-Man Freestyle

Pewnego pięknego dnia ktoś wpadł na pomysł oblepienia sportowca gąszczem czujników, sensorów, kabelków i innych takich. Następnie zmusił go do przebiegnięcia się, kopnięcia parę razy piłki, zrobienia ślizgu itp. Potem dane te przekazano do komputera, obrobiono specjalnym programem i wklejono do gry. W ten sposób powstał system motion capture - szczególnie często wykorzystywany w FIFIE, a od jakiegoś czasu również w NBA Live. Ruchy generowane przez motion capture wyglądają bardziej realistycznie i sprawiają, że gracz ma wrażenie uczestniczenia w prawdziwym meczu, a nie wyścigu klocków. Przez następne lata system ulegał mniejszym lub większym udoskonaleniom, a w tym roku EA Sports wpadło na pomysł, by wypuścić na boisko nie jednego, a... 10 zawodników - w celu animowania nie tylko ruchów pojedynczego koszykarza, lecz wszelkich reakcji oraz zachowań wszystkich dziesięciu. W efekcie na każdy nasz ruch przeciwnik odpowie logicznie. Jeżeli pobiegniemy w lewo, także ruszy w lewo, przy okazji zarządzając ustawienie defensywy na prawym skrzydle, co by nie dać się zaskoczyć wysokim podaniem. Nadrzędnymi celami EA Sports w czasie pracy nad NBA Live 2004 było pozbycie się przypadkowości zachowań AI komputera i uwiarygodnienie reakcji zawodników. Niejako efektem ubocznym zastosowania 10-Man Freestyle będzie szczelniejsza obrona przeciwnika i co za tym idzie - wyższy stopień trudności rozgrywki.

NBA Live 2004
Producent: **EA Sports**

GATUNEK: PRZYGODOWA/EROTYCZNA

Lula 3D

Qn`ik

Charakterystycznych postaci w grach komputerowych nie brakuje. O dziwo, prawie nie ma wśród nich płci męskiej - gracze wyraźnie wolą silne, pewne siebie i zdecydowane kobiety. Najczęściej obficie przez grafików obdarzone drugorzędnymi cechami płciowymi.

Taka jest popularna (aż do znudzenia) Lara Croft, pod ten schemat ewentualnie podpada również Kate Archer, ale te dwie panie nie zmonopolizowały serc graczy. Trzecią damą - czarną owcą w tej rodzinie, jest Lula. Mimo że teoretycznie naiwna i głupiutka, łeb do interesów ma znacznie większy niż poprzednie dwie panie razem wzięte. Mówiąc wprost: Lula potrafi się sprzedać.

Bohaterka doczekała się już kilku gier - począwszy od Lula: The Sexy Empire, aż po Lula: Virtual Babe. Był już sim - skrzyżowanie gry ekonomicznej z przygodówką, coś á la Tamagotchi (karmiło się tam i zaspokajało wszelakie potrzeby Luli), wszystko sowicie zakrapiane umownym (bo rysunkowym) seksem. Teraz nadszedł czas na pełne 3D i... stuprocentową przygodówkę. Może być ciekawie.

Lula to wielka producentka filmów dla młodych amatorów podkołdrowej latarki. Ma kłopoty - ktoś porwał jej trzy najlepsze „aktorki" i to na chwilę przed rozpoczęciem zdjęć do najnowszej s(u)per(m)produkcji! Jedynym śladem, jaki pozostawili porywacze, jest... nagranie na taśmie filmowej z kamery ochrony. Zamaskowane postacie skradają się przez park, podczas gdy czarna ciężarówka dostawcza czeka zaparkowana pod murem. Lula nie traci czasu, tylko wskakuje za kierownicę lśniącej korwety i zaczyna dziki rajd po całej Ameryce...

Jak wspomniałem, **gra będzie klasyczną przygodówką w ładnej trójwymiarowej oprawie graficznej.** Jak przystało na Lulę, pozycja ta nie będzie raczej od gracza wymagała zbyt wielkiego wysiłku intelektualnego - interfejs banalny, zagadki nie powinny nikogo zatrzymać na dłużej. **Jak zawsze - chodzi o wielkie świntuszenie!**

Po obejrzeniu obrazków można już stwierdzić, że gra ma niezłą oprawę graficzną, która na rynku pozwoli przesunąć o jeden stopień na drabinie ewolucyjnej gry erotyczne. Etapy składać się tu będą z ponad 100 000 polygonów każdy, a na postacie przeznaczono nawet do 5000 trójkątów. Jak na przygodówkę, liczba to imponująca.

Gra zostanie wydana na dniach w całym cywilizowanym świecie - nie wiem, czy w Polsce również. I wcale mnie to nie dziwi... Jak to mówił kiedyś niejaki Zulu-Gula - „Polska to dziwny kraj".

Lula 3D
Producent: CDV

Lula nie lula, ale przygotowuje się do ataku!

RESTAURANT EMPIRE ZNOWU W KIOSKACH!

MEGA WYDANIE EXTRA GRY
W SPRZEDAŻY OD 12 LISTOPADA

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą Casanova, pudełkiem i instrukcją

Płyta CD z grą Hotel Giant i instrukcją

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą Restaurant Empire

Tylko teraz dodatkowo w pakiecie dostaniesz ZA DARMO: grę Hotel Giant wraz z instrukcją oraz grę Casanova (2CD) z instrucją i pudełkiem.

W środku znajdziesz również ofertę na totalną wyprzedaż gier CD Projekt. Największe hity w koszmarnie niskich cenach (np. Colin McRae Rally 3 - 69,90 zł, Neverwinter Nights 59,90 zł i wiele, wiele innych). Niektóre gry kupisz gry już za 2.50 zł za sztukę.

MEGA WYDANIE DOSTĘPNE JEST TYLKO W KIOSKACH!

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ ETHERLORDS II!

GATUNEK: RTS/AKCJA/SIM

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

To już jest prawie koniec. Trzecia część Commandos będzie zarazem ostatnią w znanej dotychczas formie. Czy godnie podsumowuje ona jedną z najlepszych serii w dziejach PC?

Qn'ik

Kilka miesięcy temu byłem na specjalnym pokazie Commandos 3 dla prasy - gra już wtedy, według tego, co mówili o niej obecni tam jej autorzy - była niemal gotowa. Trzeba było tylko dodać kilka elementów i popracować nad planszami. Miesiące jednak mijały, a gry nie było. Wreszcie przed kilkoma dniami trafiła do redakcji – prawie w ostatecznej wersji. W dodatku już (prawie) :) zlokalizowanej.

Witajcie, żołnierzu!

Po nadspodziewanie szybkiej i bezproblemowej jak na trzy płyty instalacji przyszedł czas na wiekopomną chwilę - odpalenie gry. Jak zwykle w przypadku cyklu - brakuje intra z prawdziwego zdarzenia, nie uświadczymy tu czarno-białych filmów z drugiej wojny światowej. Niezbyt ciekawie prezentują się również briefingi przed misjami - wciąż są to tylko stateczne plansze, w których słychać głos lektora. Swoją drogą, nie są to patetyczne teksty przedbitewne, którymi raczą nas twórcy filmów wojennych. Tworzy to być może pewną dysharmonię pomiędzy naszymi wyobrażeniami a grą, jednak chyba nadaje nieco realizmu.

Czas, stop!

Przed uruchomieniem gry byłem bardzo ciekawy, jak naprawdę będą wyglądały zmiany, czy rzeczywiście to, co zapowiadał w Normandii Ignacio Pérez z Pyro Studios - pomysłodawca i główny koordynator serii, sprawdzi się w praktyce. Pierwszy rzut oka na grę tego nie rozstrzyga - kilka elementów na pewno się udało i uatrakcyjniło rozgrywkę, ale jednocześnie odniosłem wrażenie, że pod pewnymi względami czas się dla producentów zatrzymał.

Grafika - w tył zwrot!

Największą wadą gry jest chyba grafika. Wersja, którą dostałem do testów, uruchamia się tylko w rozdzielczości 800 x 600, a opcje graficzne powodują uśmiech politowania - gracz ma do wyboru poziomy grafiki - niski i wysoki. Można się pokusić o stwierdzenie, że najnowsi komandosi korzystają z dwóch engine'ów - jednego dla wnętrza budynków, drugiego dla otwartych przestrzeni. W obu występuje opcja zoom i możliwość obracania ekranu - o ile jednak we wnętrzach odbywa się to normalnie i płynnie (choć przybliżanie w obu przypadkach wygląda katastrofalnie, gdyż nie dodaje żadnych szczegółów), do tego po pewnym czasie piksele i brak szczegółów zaczynają kłuć w oczy. Ale już na wolnym powietrzu obracanie ekranu to prosty trik - każda lokacja ma kilka prerenderowanych wersji, na które są nakładane obiekty trójwymiarowe. Niestety, oznacza to przede wszystkim tyle, że plansze są całkowicie nieruchome - ani jeden listek się nie poruszy, a jedynymi ruchomymi elementami na planszy są trójwymiarowe postacie i czasem - deszcz.

A autorzy chwalili się szczegółowością grafiki...

Postacie dramatu

IMIĘ: **JACK 'BUTCHER' O'HARA**
DATA URODZENIA: **10 PAŹDZIERNIKA 1909**
MIEJSCE URODZENIA: **DUBLIN**
KRAJ: **IRLANDIA**

HISTORIA
W wieku 20 lat wstąpił do armii. Od roku 1934 do roku 1937 był mistrzem bokserskim w armii brytyjskiej. W 1938 roku został skazany na 14 lat ciężkich robót za uderzenie wyższego stopniem oficera. W 1940 roku jego wyrok został zmieniony po tym, jak 'Butcher' przystąpił do komandosów.

IMIĘ: **RENÉ DUCHAMP/SZPIEG**
DATA URODZENIA: **20 LISTOPADA 1911**
MIEJSCE URODZENIA: **LYON**
KRAJ: **FRANCJA**

HISTORIA
W 1933 roku przyłączył się do francuskiego wywiadu, od roku 1935 do roku 1938 był szefem ochrony francuskiej ambasady w Berlinie. Po wybuchu wojny wstąpił do armii, zaś po niemieckiej inwazji na Francję - do ruchu oporu. Niekiedy pomaga angielskim komandosom w akcjach.

IMIĘ: **SIR FRANCIS 'DUKE'/SNAJPER**
DATA URODZENIA: **21 MARCA 1909**
MIEJSCE URODZENIA: **SHEFFIELD**
KRAJ: **ANGLIA**

HISTORIA
Pochodzi ze szlacheckiej rodziny, znany jest z wielkiego spokoju. W 1936 roku wziął udział w olimpiadzie w Monachium i zdobył złoty medal w strzelaniu. Od 1937 r. do 1939 roku stacjonował w Indiach - tam dostał odznaczenie strzelca wyborowego. W 1940 roku dołączył do komandosów.

Muzyka - naprzód, marsz!

Znacznie lepiej prezentuje się w wersji beta warstwa dźwiękowa. Muzyka jest jak zwykle udana i dobrze dopasowana do klimatu, a aktorzy podkładający głosy prezentują angielski z przeróżnym akcentem - nieco przypomina to serial „Allo! Allo!", ale sprawia jak najbardziej pozytywne wrażenie. Ich głosy słyszymy tym razem nie tylko podczas misji (w odzywkach typu 'no problem', 'that's easy'), ale i w scenkach przed misjami, kiedy to postaci ze sobą rozmawiają i czasem dowcipkują. Na klimat gry i zżycie graczy z jej bohaterami wpływa to niewątpliwie pozytywnie. Pewne zastrzeżenia można jednak mieć do polskiego tłumaczenia (wersja kinowa - na szczęście nikt nie podkładał głosów) - niektóre zwroty są nieco zbyt „luzackie", przykładowo - nie jestem do końca przekonany, czy ulubionym powiedzeniem angielskich komandosów były „no, to lecimy z koksem". Mam nadzieję, że w pełnej wersji się one nie pojawią.

Zapisz! Załaduj!

Jak wygląda sama gra? Dość podobnie, ale i tu nie obeszło się bez szeregu zmian. Przede wszystkim komandosi mogą teraz zwiedzać wielopoziomowe pomieszczenia. Tu odzywa się praca kamery, która jest niestety mocno niedopracowana - raz mi się zdarzyło, że w budynku nie widziałem postaci, którą kierowałem. W ogóle sterowanie zostało lekko zmienione i potrzeba trochę czasu, by do niego przywyknąć, gdyż do intuicyjności interfejsowi brakuje wiele. Warto więc zacząć przygodę od treningu, który w tym wydaniu jest całkiem prosty i naprawdę ciekawy - to po prostu zapoznanie gracza ze sterowaniem i bardzo łatwa, ale już „poważna" misja. Treningi zmuszają gracza do skorzystania ze wszystkich możliwości komandosów - nikt nie będzie niedouczony w tym względzie. Warto też zauważyć, że kilkanaście razy podczas tej zaprawy powtarza się przypomnienie, by robić jak najczęściej quick save'y. Dobre i to - jednak idealnym rozwiązaniem by było, gdyby Pyro Studios zrobiło grę, w której nie byłoby to konieczne. Cóż, tradycja cyklu - jak widać - zobowiązuje.

Grafika jest jak zwykle poprawna. I całkowicie statyczna.

Prezentuj sieć!

Jedną z największych nowości w Commandos jest niewątpliwie multiplayer, którego brakowało już od części pierwszej. Sukcesu ani zbytniej popularności raczej on jednak nie zyska, choćby ze względu na to, że nie ma możliwości grania w Internecie. Pozostaje tylko sieć lokalna, która w ostatnim czasie straciła sporo na popularności - głównie dzięki coraz większemu dostępowi do szerokopasmowych łącz. Warto jednak powiedzieć, że dostępne będą dwa tryby rozgrywki - typowy deathmatch oraz bardzo popularny capture the flag (wygrywa ta drużyna, która ma więcej flag po skończeniu się czasu rozgrywki). Grać można w trzech ustawieniach: komandosi vs. komandosi vs. naziści, komandosi z aliantami vs. komandosi z aliantami i alianci przeciwko aliantom.

Spocznij!

Co w takim razie Commandos 3 ma graczom do zaoferowania? Na pewno - obok ciekawych i grywalnych misji, lekkie deja vu. Fani serii tę odsłonę i tak kupią i na pewno się na niej nie zawiodą. Zaś zwykli gracze, których już poziom trudności pierwszej części przerastał, nawet na Commandos 3 nie zwrócą uwagi - i chyba słusznie.

Nie chcę tu jednak wyrokować, bo nie miałem jeszcze okazji pograć dłużej w ostateczną wersję gry. O ile wiem i jeśli agencja informacyjna JPDPP(*) nie zawiedzie, już za miesiąc - w specjalnym numerze CDA, będziecie mogli przeczytać recenzję Commandos 3.

(*) Jedna Pani Drugiej Pani Powiedziała, że...

IMIĘ: **THOMAS HANCOCK 'FIREMAN' / SAPER**
DATA URODZENIA: **14 STYCZNIA 1911**
MIEJSCE URODZENIA: **LIVERPOOL**
KRAJ: **ANGLIA**

HISTORIA
W 1933 roku zatrudnił się w straży pożarnej w swoim rodzinnym mieście - Liverpoolu. Rok później dołączył do departamentu wysokiego ryzyka i zajmował się materiałami wybuchowymi. Po rozpoczęciu wojny dołączył do armii, by w 1940 r. zgłosić się do komandosów - został przyjęty.

IMIĘ: **PAUL TOLEDO 'THIEF'**
DATA URODZENIA: **1 MARCA 1916**
MIEJSCE URODZENIA: **PARYŻ**
KRAJ: **FRANCJA**

HISTORIA
Wychował się w sierocińcu na przedmieściach Paryża. Uciekł stamtąd, gdy miał 10 lat - i przystąpił do gangu kieszonkowców. Został złapany w wieku 12 lat. Po 1928 roku wziął udział w wielu napadach, by w 1935 stać się znanym w całym Paryżu złodziejem o pseudonimie Lupin. Zdradzony przez jednego ze wspólników w 1940 roku został osadzony w więzieniu. W tym samym roku owo więzienie zostało zbombardowane przez Niemców - Lupin, korzystając z okazji, uciekł. W maju 1941 roku spotkał Paddy Maine i został wcielony do komandosów.

IMIĘ: **J. BLACKWOOD 'FINS'**
DATA URODZENIA: **3 SIERPNIA 1911**
MIEJSCE URODZENIA: **MELBOURNE**
KRAJ: **AUSTRALIA**

HISTORIA
Skończył studia na Oxfordzie, doskonały pływak - pierwsza osoba, która przepłynęła kanał La Manche (chodziło o zakład). W 1935 roku wstąpił do marynarki, rok później awansowano go na kapitana. Został zdegradowany do rangi sierżanta po „incydencie" na Hawajach. Dalsze problemy z Finsem spowodowały, że dowództwo dało mu wybór pomiędzy wyrzuceniem go z armii a przystąpieniem jako zwykły żołnierz do komandosów.

Ich sześciu

GATUNEK: FPS

CALL OF

Eld

„Czasami jest z Ciebie kawał skurczybyka"* – rzekł Gem, gdy dowiedział się, że to ja wybieram się do "stolycy" przetestować wersję beta legendarnego już Call Of Duty.

Szerszy wstęp sobie tym razem daruję, bo chyba każdy już wie, że Call Of Duty to taka w pewnym sensie kontynuacja Medal Of Honor: Allied Assault. Tak się bowiem złożyło, że nad COD pracował niemal w stu procentach ten sam zespół programistów co nad MOH: AA. Dlatego niektórzy (np. MacAbra) nazywają tę grę MOH II lub MOH: Call Of Duty. Nie bez przyczyny, bo jak pokazało moje bliskie spotkanie z beta wersją COD, gra ta jest rozwinięciem MOH: AA. Niestety, przy okazji powiela kilka błędów protoplasty.

W wersji beta dane mi było zagrać w pięć misji: Ste. Mere Eglise, Normandy, Brecourt Manor, Pegasus Bridge i Warsaw Railyards (sic!). Pierwszą mapę zainteresowani powinni już doskonale znać, gdyż pojawiła się ona w opublikowanym niedawno demie COD (a jak nie znacie – zajrzyjcie na CD). Kapitalna plansza, na której jako żółtodziób z oddziału amerykańskich żołnierzy sławnej 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej masz za zadanie, wraz ze swoim plutonem, zdobyć wioskę Ste. Mere Eglise, w której Niemcy ustawili baterię dział przeciwlotniczych. Jest to misja, w której pośród nocy przemykamy się po uliczkach małego miasteczka oświetlonego delikatnie przez płonące budynki. Co chwila egipskie ciemności rozświetlane są przez koraliki wypluwane z niemieckich gniazd MG 42 i przygważdżające do ziemi cały oddział. Powoli zdobywamy dom za domem, niszczymy gniazda oporu Niemców - aż do wysadzenia wszystkich dział. Niesamowity klimat, tempo akcji iście zabójcze i to, co się dzieje dokoła i co można określić tylko jednym słowem: „chaos". Latające dosłownie wszędzie pociski i wybuchające pod nogami granaty, stukające głośno działa przeciwlotnicze, wyjące nad głową silniki przelatujących samolotów oraz okrzyki kompanów z plutonu oraz wrzaski ginących Niemców. Istne cudo!

Druga misja, rozgrywająca się w Normandii, to także bardzo dynamiczna jazda. Dosłownie i w przenośni. Tym razem wespół z dwoma kolegami przebijamy się zdobycznym Oplem przez pozycje niemieckie, aby dostać się do dowództwa aliantów. Mamy tu wszystko, co oglądaliśmy swego czasu np. w „Tylko Dla Orłów". Niemieckie blokady na drogach, szaleńczy pościg, strzelanie do wroga, na wpół wisząc za oknem czy wreszcie przymusowa zmiana pojazdu i próba uruchomienia nowego auta pod gradem kul atakujących Niemców. Kolejna wspaniała misja, w której nie ma czasu na wytchnienie.

Trzecia misja - Brecourt Manor, natomiast trochę rozczarowuje. Nie dość, że została zerżnięta na żywca z „Kampanii Braci", to jeszcze poczułem się, jakbym grał w MOH: AA. Latamy razem z kumplami po okopach niemieckich i pacyfikujemy wrogów oraz wysadzamy baterie dział 88 mm. Nudne to trochę i tylko chwilami, gdy natkniemy się na gniazdo karabinów maszynowych, robi się ciekawiej (czytaj: nosem w ziemię i głową „na strusia"). Aha, i jest całkiem zabawnie, gdy medyk wyciąga spod ostrzału rannego kumpla. Poza tym nic godnego zapamiętania.

Przedostatnia misja w wersji beta to znowu kawał dobrej roboty. Bardzo apetyczna mapa, w której brytyjscy komandosi mają za zadanie zdobyć mocno obsadzony przez Niemców most. Noc, bunkier pilnujący mostu, patrole niemieckie rozglądające się na wszystkie strony i my, którzy za chwilę ruszymy, by wykonać rozkaz. Prawdziwe emocje zaczynają się jednak dopiero po drugiej stronie mostu, gdy pojawia się czołg. Dowódca wydaje graczowi rozkaz, by zlikwidować go, wraz z drugim żołnierzem, za pomocą działa stojącego obok miejsca, z którego zaczęliśmy atak. Odnajdujemy kumpla i razem wracamy pod ostrzałem na drugą stronę, obracamy działo i zaczynamy strzelać. Czysta adrenalina.

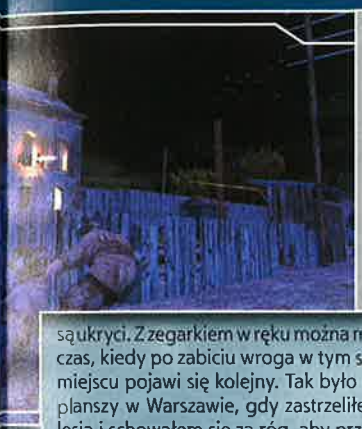
Niestety piąta plansza, której akcja dzieje się w Warszawie, ponownie sprawia, że człowiek czuje się jak na huśtawce. Coś ta nasza "stolyca" niezbyt zniszczona, domy takie jakieś całe, niewypalone... To już miasteczka w Normandii wyglądają, jakby przetoczyły się po nich wszystkie armie świata. To jednak tylko szczegół. Jeszcze gorzej jest z rozgrywką, która jest nijaka. Dziesiątki skryptowych niemieckich żołnierzyków wylewają się w kierunku bohaterskiego wojaka Armii Czerwonej niczym mrówki w kierunku zdechłej ofiary. Zwykła banalna sieczka spod znaku MOH. (Hm... protestuję! – Mac Abra)

No właśnie, skoro jestem przy skryptach i minusach, chciałbym trochę napisać na ten temat. Skrypty doprowadzają człowieka do szału. Owszem, niby w RTCW mamy to samo, wiadomo, skąd i kiedy wylezie kolejny wróg, ale w COD skrypty są - tak jak w MOH - zwyczajnie słabiutkie. Denerwuje mnie, gdy taśmowo wylewają się oni z miejsc, w których

Call Of Duty

DUTY

TM



są ukryci. Z zegarkiem w ręku można mierzyć czas, kiedy po zabiciu wroga w tym samym miejscu pojawi się kolejny. Tak było np. na planszy w Warszawie, gdy zastrzeliłem kolesia i schowałem się za róg, aby przeładować pepeszę i kiedy się wychyliłem, znowu był tam przeciwnik. Inny przykład, na planszy - bodajże - Brecourt nie mogłem jej zakończyć, bo okazało się, że zamiast iść główną alejką, skręciłem w boczną i... ominąłem jeden skrypt. Po kilku minutach krążenia po okolicy zdezorientowany zacząłem wracać główną alejką i tuż przede mną wyrósł jak spod ziemi Niemiec.

COD powiela też jeden z buraczkow MOH: AA, jakim był dość akrobatyczny miejscami poziom umiejętności przeciwników. Skradam się do gniazda MG 42 od boku, przebijam przez jakieś gruzowisko i gdy w końcu wyglądam ostrożnie zza muru, widzę w tej samej sekundzie Niemców patrzących w kierunku na wprost, ich stanowiska oraz pociski ślicznie zmierzające wprost w moją twarz. Dziwne, nie?

Druga sprawa, jaka niemile mnie zaskoczyła w becie COD - to panzerfaust. Odyniec chyba dostanie ataku epilepsji, jeśli twórcy nie zrobią coś z tą bronią. Primo, jakoś tak dziwnie się nią celuje, a i w rękach sprawia dziwne wrażenie. Secundo, za cholerę nie potrafię zrozumieć, czemu strzelać możemy tylko do czołgu na Warsaw Railyards - chyba dziesięciokrotnie próbowałem strzelać czy to w gniazdo MG 42, czy żołnierzy niemieckich. Jedyny efekt takiego strzelania to szary sprite wykwitający na ścianie czy innym elemencie dekoracji. To nie jest nawet wybuch czy kurz wymieszany z dymem - to po prostu... szare niewiadomoco. Żadnych trupów, latających strzępów ludzkich. Niemcy jak pukali w moją stronę, tak strzelają dalej.

Pomarudziłem trochę, więc czas napisać o tym, co mnie urzekło w COD. Przede wszystkim to, że strzelać możemy z nowej pozycji. To już nie jest tylko strzelanie z biodra czy pozycji leżącej. Teraz - czy to stoimy, czy klęczymy - możemy przyłożyć broń do oka, przycelować i strzelić. Rzecz jasna, podczas celowania poruszamy się dużo wolniej niż wtedy, gdy strzelamy z biodra. Bardzo to realistyczne - podobnie jak ruchy żołnierzy. W COD poruszać się możemy na trzy sposoby: czołgać się, przemieszczać się 'na kucaka' i wreszcie - pozycji wyprostowanej. Wystarczy nacisnąć jeden klawisz, by żołnierz przeszedł do któregoś z tych trybów poruszania się. Może nie jest to żadna nowość, ale w połączeniu z możliwością przycelowania podnosi znacznie realizm.

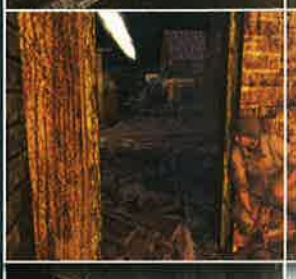
Ten wysoki realizm COD zawdzięcza także towarzyszącym nam w walce żołnierzom. Wprawdzie i oni przejawiają miejscami te same skłonności do nonsensownych akcji jak przeciwnicy, ale jednak swą obecnością nieprawdopodobnie zwiększają realizm wydarzeń (a przynajmniej uczucie, że to wszystko wokół dzieje się naprawdę). Strzelają, biegają, czołgają się, chowają, krzyczą, wydają rozkazy itd., itp. Ważne, że robią duże zamieszanie, przez co gra staje się taka... filmowa.

Oprócz wpadki z panzerfaustem, miłe wrażenie po sobie pozostawia broń. W COD pojawiło się kilka kompletnie niespotykanych do tej pory, a autorzy zaprezentowali zupełnie odmienne podejście do tematu "granaty". Trzeba przyznać, że latają one dość dziwnie, zwłaszcza dla kogoś, kto gra dzień w dzień w Enemy Territory. Niemniej jednak mam wrażenie, że latają one bardziej niż w ET realistycznie. Wystarczy wypróbować np. niemieckie trzonkowce - czuć dosłownie ich wagę, kiedy się je rzuca i w dodatku niesamowicie wirują w powietrzu. Bardzo ciekawą bronią jest też pepesza. Ten radziecki pistolet maszynowy jest groźną bronią głównie z powodu dużego bębnowego magazynka, który mieści aż 72 naboje, czyli dwa razy więcej niż amerykański thompson czy niemiecki "rozpylacz".

Niestety nic konkretnego nie mogę powiedzieć o trybie multiplayer, a przecież głównie na ten tryb ostrzymy sobie tutaj - w redakcji - zęby. Czy uda się COD pobić boskie Enemy Territory? Póki co odpowiedzi nie znam.

Krótko: wersja beta COD zamiast mnie całkowicie powalić po wspaniałym demie, raczej mnie otrzeźwiła i pokazała, że wcale tak dobrze być nie musi (ale może...). W chwili gdy piszę te słowa do premiery gry został teoretycznie miesiąc. Czy uda się coś jeszcze poprawić? Nie wiem, natomiast mam informację, że w Polsce COD ukaże się najprawdopodobniej po polsku (wersja kinowa, czyli napisy po polsku), co chyba doda do daty polskiej premiery kolejne tygodnie. Nic to. musimy czekać. Żeby tylko zdążyli przed Gwiazdką...

* wersja złagodzona, w oryginale było bardziej brzydko



ŻOŁNIERZU do dzi(e/a)ła!

Kiedyś świat graczy był prosty. Fanatycy shooterów dzielili się na dwie kategorie: tych, co to życie by oddali za Quake'a – i tych, dla których tym jedynym był Unreal. Aż tu nagle dwa lata temu nadszedł boom na gry, których bohaterami byli żołnierze walczący na frontach II Wojny Światowej – i nie tylko tam.

Eld

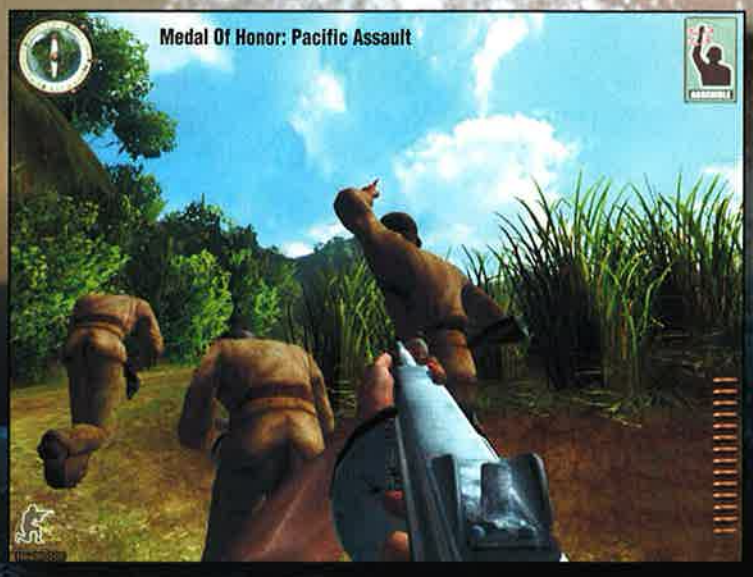
I wszystko wskazuje na to, że ta żołnierska ekspansja będzie trwać dalej, bo w kolejce czeka kilkanaście tytułów o zbliżonej tematyce. Część z nich opisałem poniżej.

Gdzie i kiedy?

Autorzy najchętniej walkują II wojnę światową, choć czasem powalczymy również chociażby w Wietnamie. (Ciekawe, że konflikt w Korei jest - przynajmniej w shooterach FPP - powszechnie ignorowany. Ciekawe czemu?). Nie unikniemy też współczesnych konfliktów. Tym niemniej rządzi powszechnie II wojna.

Wietnam stał się inspiracją dla twórców najnowszego **Battlefield**. Ryzykowna sprawa, bo od czasu cudnego Lost Patrol nie pamiętam gry osadzonej w realiach wojny wietnamskiej, która zasługiwałaby na miano bardzo dobrej (Vietcong na takie miano IMO nie zasłużył). Rzecz jasna do wyboru strona amerykańska i wietnamska (North Vietnamese Army - NVA) lub Vietkong. Nie zaskoczę was pewnie, gdy napiszę, że większość czasu spędzimy łażąc po dżungli i okopach (tak, autorzy zamienili tunele Vietkongu na okopy), ale pobiegamy również po mieście Hanoi.

Do Wietnamu również wybrali się twórcy **Men Of Valor: Vietnam**. Grę robi firma 2015, czyli autorzy Medal Of Honor: Allied Assault. No, może nie zupełnie, bo 90% tamtego zespołu zmieniło nazwę, wydawcę i zabrało się za tworzenie Call Of Duty. Po 2015 została praktycznie tylko nazwa. Tak czy inaczej w Men Of Valor trafiamy do



Wietnamu na przestrzeni trzech lat pomiędzy latami 1966 a 1968. Bohater weźmie udział we wszystkich ważniejszych akcjach tamtego okresu.

Na nowy dla siebie teren wchodzą również twórcy **Medal Of Honor: Pacific Assault**. Po dokładnym spenetrowaniu Europy i Afryki Północnej w MOH: AA i jego dodatkach, tym razem trafiamy na Pacyfik. Jako żołnierz marines - Tom Conlin, przeżyjemy batalię na Pacyfiku. Od zaskakującego ataku na Pearl Harbor, poprzez lotnisko Hendersona na Guadalcanal aż po bitwę na wyspie Tarawa.

Na Starym Kontynencie postanowili pozostać Francuzi z Widescreen Games z tytułem **Airborne Troops**. Rzecz bowiem dzieje się w Normandii, na 48 godzin przed lądowaniem na Omaha Beach. Okupowana Francja w przeddzień to - jak się okazuje, bardzo niebezpieczne miejsce, ale o szczegółach trochę dalej.

Również w Europie podczas II wojny światowej rozgrywana jest akcja gry, która zapowiada się świetnie, ale niestety tak naprawdę nie wiadomo, czy kiedykolwiek się ukaże. Mowa oczywiście o **Stalingradzie**, który powinien się ukazać na blaszaka i Xboxa pod koniec 2004 r. Czasu zatem dużo i miejmy nadzieję, że projekt ten zostanie doprowadzony do końca. Czas i miejsce gry określa sam tytuł - Stalingrad. Można oczekiwać zaciętych walk wśród ruin i zgliszcz.

Wyjątkiem w tym towarzystwie jest Full Spectrum Warrior, który dzieje się współcześnie. Za cel akcji oddziałów piechoty US Army służą miasta. Miasta są zróżnicowane, po części utworzone zostały na podstawie oryginalnych zdjęć satelitarnych.

W pojedynkę czy w drużynie, czyli...

...jakie tryby rozgrywki zafundują nam programiści. W **Men Of Valor** gracz wciela się w rolę Deana Sheparda, czarnoskórego marine. Pomysł dość karkołomny, bo jednak do tej pory graliśmy przeważnie jako biali żołnierze, ale sami programiści tłumaczą to w ten sposób, że wojna w Wietnamie była pierwszą, w której Amerykanie wszystkich kolorów razem walczyli na równych prawach. Przynajmniej takie były założenia rządu USA, bo z ich realizacją bywało różnie. Dlatego też pewne konflikty pomiędzy białymi a czarnymi ochotnikami mają być ukazane w grze. Ciekawe, jak to wyjdzie w praktyce.

Jeśli chodzi o tryb gry sieciowej, gracz może zagrać po trzech stronach konfliktu: NVA, Vietkongu i oczywiście jako marine. Tryby rozgrywki to tradycyjny Deathmatch, Capture The Flag oraz kilka trybów zbliżonych do tych w Enemy Territory.

Men Of Valor

Jak Czerniecki do Poznania po szwedzkim zaborze, dla Ameryki ratowania rzucim się przez morze! O!

Airborne Troops

Medal Of Honor: Pacific Assault

Airborne Troops

Dochodzi do tego kilka ulepszonych trybów rozgrywki, czyli zagramy np. w Team Deathmatch Mode, Team Objective Mode czy Free for All Mode.

Airborne Troops trochę odstaje od reszty gier. Nie dlatego, że jest słabsza - tylko inna. Po pierwsze, jest to gra TPP, a po drugie - nic nie wiadomo o trybie multiplayer, którego prawdopodobnie po prostu nie będzie. Sterowanym przez nas bohaterem jest niejaki John Welsh - młody i dziarski amerykański oficer. Eskortuje on nad teren okupowanej Francji dwóch tajnych agentów, gdy ich samolot zostaje zestrzelony. Jeden z agentów ginie (prawdopodobnie, bo niestety nie jest to powiedziane dosłownie) i Welsh zajmuje jego miejsce, aby wypełnić misję.

Full Spectrum Warrior to też taki wyjątek, bo jest to gra przede wszystkim taktyczna. Nic w tym zresztą dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę, że THQ tworzy tę grę na zamówienie amerykańskiej armii, po to by piechocińcy mogli „na sucho" ćwiczyć taktykę oraz działanie w zespole. To chyba najlepsza rekomendacja dla wielbicieli naszych sojuszników zza Oceanu (to zdanie musicie przeczytać z odpowiednim ładunkiem sarkazmu, inaczej spalicie dowcip). Gracz wciela się tu w dowódcę, czyli sierżanta oddziałów Alpha i Bravo.

Niezbyt wyszukane 'story' wymyślili panowie odpowiedzialni za **Stalingrad**. Historia jest bardzo zbliżona do tej, jaką nam zaserwowali filmowcy we „Wrogu u Bram". Dwóch snajperów po obu stronach barykady. Historia jest więc banalna, ale być może stało się tak, bo głównym celem autorów jest gra sieciowa. Niestety nic nie da się powiedzieć o trybach gry multiplayer, gdyż nie zostały one do końca określone. Na pewno powinien być tryb cooperative.

Pierwszy czy trzeci, czyli...

...jak obserwujemy naszego bohatera. Sprawa jest prosta: **Full Spectrum** i **Airborne Troops** są grami w konwencji TPP (z możliwością przełączenia w tryb FPP), pozostałe - to FPP, choć - przynajmniej w części z nich - ma być zaimplementowana opcja przełączania się na widok TPP.

Słynna niemiecka 88-ka w wersji przeciwlotniczej.

A tu niemniej słynny półautomatyczny karabin Garand M1, który zapewnie doskonale pamiętacie z Medal of Honor i RTCW.

Stalingrad

KONKURS SMS

Wygraj własny nieśmiertelnik!!!

Na odpowiedzi czekamy do 2 grudnia br.!

25 nieśmiertelników - każdy z wygrawerowanym nazwiskiem zwycięzcy i logo CDA - do wzięcia!

Wystarczy odpowiedzieć na nietrudne pytanie:

W której z gier NIE walczymy podczas II wojny światowej?

A. Medal of Honor
B. Men of Valor
C. Return to Castle Wolfenstein

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

...a prawidłową odpowiedź przesłać SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT).
Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.

Do ostatniej kropli krwi, czyli...

...jak to będzie z realizmem. Bez dwóch zdań palmę pierwszeństwa w tej dziedzinie należy przyznać **Full Spectrum Warrior**. Dal twórców oraz zamawiających (czyli armii) ten element gry był najważniejszy. Poprzez szereg misji zapoznajemy się z działaniem amerykańskiej piechoty w warunkach bojowych. Z ich taktyką, sposobem dowodzenia, zachowaniem żołnierzy. Broń, cały ekwipunek, a także określenia kodowe i styl prowadzenia zespołów są takie jak w US Army.

Co tu dużo mówić, w przypadku takiego Battlefield 1942 o realizmie jako takim zupełnie nie było mowy. Gra ta zyskała popularność dzięki możliwości korzystania z różnego sprzętu (np. czołgi, samoloty, działka), a nie dlatego, że żołnierze zachowywali się realistycznie czy broń strzelała tak jak powinna i miała realistyczne parametry. Podobne podejście zaprezentowano przy tworzeniu **BF: Vietnam**. Realizm ma drugorzędne znaczenie, bo liczy się tylko dynamiczna rozgrywka (ciekawe, nigdy bym nie powiedział, że bieganie kilometrami po wielkich mapach BF 1942 jest jakieś zabójczo dynamiczne). Jak twierdzą twórcy, jest to spowodowane tym, że gracze znają Wietnam głównie z filmów Stone'a, Kubricka czy Coppoli. A te podobno są widowiskowe, lecz nie zawsze zgodne z prawdą historyczną.

Co innego **Pacific Assault**. W MOH: AA realizm był całkiem niezłych lotów jak na shooter i tak samo jest w Pacific Assault. Słynne Omaha Beach, które trafiło do historii gier FPS, zostało zastąpione przez atak Japończyków na Pearl Harbor. To tym razem ma być taki reprezentatywny, bardzo realistyczny poziom z dziesiątkami japońskich myśliwców Zero i bombowców Val robiących piekło z bazy amerykańskiej. Oprócz tego pomiędzy misjami gęsto jest od filmowych sekwencji, które dodają klimatu, realizmu i co najważniejsze sprawiają, że gra ma spójną fabułę. Co intrygujące, autorzy zapowiadają, że chociaż gra jest liniowa, jednak w niektórych miejscach mamy mieć możliwość wyboru. Ot, chociażby obóz, w którym Japończycy trzymają w charakterze jeńców tubylców z Wysp Salomona. W zasadzie uwalnianie ich nie jest celem twej misji, ale jeśli chcesz - możesz to uczynić. W zamian oni wskażą ci drogę przez dżunglę, dzięki czemu ominiesz japońskie patrole.

O realizm zadbali także twórcy **Airborne Troops**. Postarali się jak najbardziej odtworzyć klimat okupowanej Francji. Było to w pewnym stopniu o tyle łatwe, że gra ta mniej więcej w połowie składa się z sytuacji, w których będziemy musieli strzelać, a w połowie infiltrować otoczenie, czyli m.in. francuskie miasteczko, hitlerowską fabrykę, stary zamek oraz katakumby.

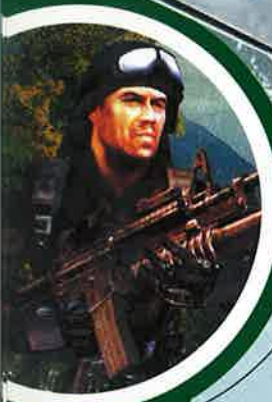
Stalingrad natomiast to gra, w której walki toczą się w mieście. Dlatego też Stalingrad ma emanować specyficznym realizmem walk ulicznych. Na małych przestrzeniach zamkniętych bryłami budynków toczyć się będą zażarte walki - o każdy budynek, o każdy pokój.

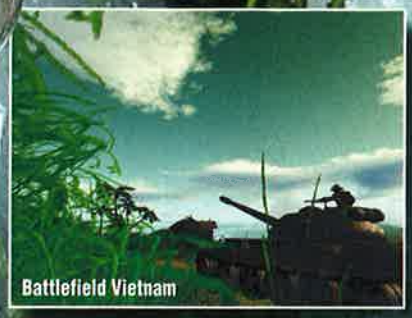
Twórcy **Men Of Valor** z kolei starają się wynaleźć złoty środek, czyli połączyć grywalność z realizmem, choć sami przyznają, że to gra akcji, a nie symulacja. Wiadomo zatem, co jest priorytetem. Zresztą - jak twierdzą weterani tamtej wojny „Wietnam to miejsce długich okresów nudy przerywanych okazjonalnie przez gwałtowne walki". Nie wydaje się to najlepszą receptą na udaną grę. Można jednak powiedzieć, że cała otoczka będzie bardzo realistyczna. Wojna ta jest na tyle dobrze udokumentowana, że nie ma problemu z odtworzeniem wietnamskich realiów. Bronie, klimat, dżungla czy nawet głosy wietnamskich lektorów. Jednak w samej grze nie brakuje akcji, walki - gra jest intensywna. Bardziej niż to było naprawdę. Podobno klimat jest sugestywny tak, że gracz ma się bać celnego strzału przeciwnika czy czuć się strasznie, gdy zobaczy zabitego kumpla. Oczywiście to raczej jest tylko typowym gadaniem programistów, nie mającym wiele wspólnego z rzeczywistością. Wątpię, bym poczuł jakikolwiek żal po stracie komputerowego kumpla, siedząc w domku i popijając herbatę...

Grochówka na obiad, czyli...

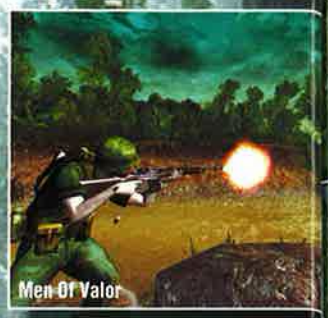
...coś o samej rozgrywce. **MOH: Pacific Assault** w zasadzie twardo podąża ścieżką wytyczoną przez MOH: AA. Po co dramatycznie zmieniać coś, co się świetnie sprawdziło? Filozofia MOH jest zatem mniej więcej taka: wiele misji niosących ze sobą odpowiednią dawkę adrenaliny, część zadań wykonywanych jest wespół z kumplami z oddziału, a do tego efektowne cut-scenki napędzające fabułę. Oczywiście dodano też nowe elementy. Dwa najważniejsze to niewidoczni snajperzy znienacka uderzający w bohatera (w MOHAA też byli snajperzy i to frustrujący, ale tu

ŻOŁNIERZU DO DZI(E/A)ŁA!




Battlefield Vietnam

Full Spectrum Warrior


Men Of Valor

ma być ich więcej - o mamo!) oraz stale wzrastające doświadczenie bohatera.

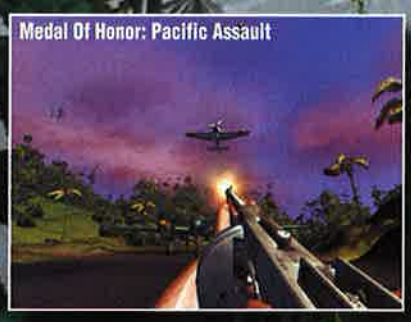
Pozostają też - o czym już wspomniałem, poziomy, które swym rozmachem mają przypominać lądowanie na Omaha Beach w MOH: AA. Z tą jednak różnicą, iż tradycyjny schemat „łażenie i strzelanie" został zastąpiony przez trochę bardziej wymagające misje. W Pacific Assault np. ratujemy zestrzelonych pilotów czy strzelamy z działek przeciwlotniczych do myśliwców Zero i bombowców Val. Oczywiście nie oznacza to, że znikną skrypty. O tym nawet nie ma mowy, choć nie jest ich aż tak dużo. Przynajmniej tak twierdzą autorzy. Poza tym w walce dojdą do głosu pewne reguły rządzące wojną na Pacyfiku. Po pierwsze, walki będą rozgrywane na mniejszy dystans, czyli liczy się bardziej refleks niż precyzja strzału. Po drugie, olbrzymią rolę w dżungli odgrywa kamuflaż. Wróg może niedostrzeżony czaić się tuż obok ciebie, łatwiej też o zasadzkę. Dlatego dewiza „spiesz się powoli" jest jak najbardziej na miejscu.

W **Stalingrad** gracz powinien się bać tego, co jest za każdym rogiem, za każdymi drzwiami. Być może czai się tam wróg? Walki w mieście są chaotyczne, gwałtowne, z dużą ilością ofiar. Nasz bohater jest snajperem, czyli ma naturalne zdolności do poruszania się po cichu, ukrywania i celnego strzelania. Z tego też powodu większość jego misji będzie polegała np. na upolowaniu konkretnego oficera wroga czy przekradnięciu się do jakiegoś punktu miasta i wykończenia kogoś ważnego. Ważną częścią gry są NPC, których napotyka bohater. NPC mogą dać bohaterowi np. apteczki, amunicję, broń, mapy itd. Nie da się wygrać tej gry w pojedynkę, bez pomocy innych. Do zwycięstwa potrzebne jest też duże wyczucie w „czytaniu" miasta, a raczej jego ruin. Odpowiednio rzucony granat za murek czy położenie artylerii może pokrzyżować plany przeciwnikowi.

W **BF: Vietnam** do dyspozycji są standardowe klasy: medyk, assault, zwiadowca, koleś z piatem i inżynier. Podobnie było w BF 1942, z tą jednak różnicą, że ten podział na klasy tak na dobrą sprawę niczego nie dawał. Opłacało się grać sniperem albo assault, reszta była zbyteczna. Jedną z najważniejszych zmian jest to, że nacisk położony w BF 1942 na czołgi został teraz skierowany... w powietrze. A konkretnie na helikoptery. Owszem, na niektórych mapach nadal ważną rolę będą odgrywać czołgi, jak np. M551 Sheridan czy radziecki T-54, jednak nie są one jednostkami, dzięki którym wygrywa się bitwy. To zresztą logiczne, bo przecież w Wietnamie rolę szturmową przejęły od czołgów helikoptery.

Chyba z tego zadowoleni nie będą ci gracze, którzy mieli kłopoty z lataniem w BF 1942, ale nie ma co się martwić na zapas. Dzieje się tak dlatego, że helikoptery świetnie nadają się do przemieszczania oraz ostrzału z powietrza. Na pokład podstawowego śmigłowca Huey mogą wejść pilot i trzech żołnierzy. Mogą się oni ostrzeliwać z działek zamontowanych na pokładzie lub prowadzić ogień z własnych M-16. Na ziemi również nie będziemy próżnować. Główną atrakcją jest tu dżungla, w której można robić zasadzki na wroga, oraz pola porośnięte wysoką, sięgającą kolan trawą. W sam raz dla kamperów, którzy niewidoczni mogą prowadzić celny ostrzał.

Men Of Valor - jak przystało na następcę MOH, jest grą filmową, czyli naszemu bohaterowi towarzyszą w walce koledzy z oddziału. Każdy z nich ma własne charakterystyki i umiejętności, co ma


Medal Of Honor: Pacific Assault

Airborne Troops

Full Spectrum Warrior

Full Spectrum Warrior

M16 z podwieszonym granatnikiem M203 zapewnia żołnierzom US Army potężną siłę ognia. Inna rzecz, że nie jest to broń prosta w użyciu.

zaowocować różnymi zachowaniami na polu walki. Komputerowi towarzysze będą sobie nieźle radzić w walce jak przystało na marines, ale gracz często wydaje im rozkazy, omawia z nimi taktykę. Mimo że brzmi to poważnie, sterowanie zespołem jest bardzo proste - wystarczy wcisnąć jeden lub dwa klawisze i zachowuje się on w odpowiedni sposób. Przy okazji warto podkreślić podejście autorów do komputerowych przeciwników. Jak sami twierdzą „AI nie jest najważniejszą częścią gry". Co to oznacza? Dokładnie to, że w grze mamy do czynienia przede wszystkim ze skryptami, które walczą z nami w myśl z góry ustalonej taktyki. Jednak od czasu do czasu uświadczymy pewne ustępstwa od zasad i czekają nas niemiłe niespodzianki. W końcu w Vietkongu służyli dobrze wyszkoleni żołnierze, jak i pospiesznie zwerbowani wieśniacy, więc poziom ich umiejętności musi być zróżnicowany. Typ zadań także jest zróżnicowany. Raz bronimy stanowiska moździerzy przed atakiem, kiedy indziej „oczyszczamy" dżunglę czy pod koniec gry walczymy na ulicach miast podczas ofensywy Tet.

Jako się rzekło, **Full Spectrum Warrior** to gra TPP z naciskiem położonym przede wszystkim na taktykę. Wbrew pozorom nie jest to jednak jakoś specjalnie skomplikowana gra. Gracz może w dowolnej chwili przeskakiwać pomiędzy obydwoma drużynami, które widzi z perspektywy trzeciej osoby. W każdej chwili może też wcielić się w dowolnego żołnierza i zobaczyć sytuację w FPP. Wszystko uwarunkowane jest sytuacją i twoimi preferencjami. W każdej z drużyn jest kilka specjalistów, jak np. medyk czy strzelec wyborowy. Każdy z nich przydaje się do czegoś innego, każdy w pewnych sytuacjach jest niezastąpiony. Dlatego nie można szafować ich życiem. Zawsze się zastanów, kogo i gdzie postawisz, bo strata jednego z ludzi może oznaczać koniec misji. Podlegli żołnierze wykonują rozkazy bez żadnych sprzeciwów, choć trzeba zaznaczyć, że obdarzono ich wysokim AI. Warto zaznaczyć, że żołnierze, gdy tylko któryś z nich zginie, będą zbierać porzuconą amunicję i potrzebny ekwipunek.

Airborne Troops to taki miks gry akcji i szpiegowskiej. Misje muszą być zatem zróżnicowane. Ot, pierwsza polega na odnalezieniu zasobników z samolotu i skontaktowaniu się z ruchem oporu, unikaniu przy tym patroli niemieckich. Inna misja polega na wślizgnięciu się do fabryki, w której nad latającymi bombami pracuje niejaki doktor Schrantz, spenetrowaniu fabryki i wreszcie zabiciu wynalazcy. W jeszcze innej otrzymujemy informację, że aliancki agent jest więziony i przesłuchiwany. Masz - nie tracąc czasu, odbić go! Nie będzie to jednak takie łatwe, bo po drugiej stronie jest około dwudziestu „gatunków" niemieckich żołnierzy. Programiści zarzekają się, że obdarzono ich odpowiednią inteligencją i uzbrojeniem.

I need medic, czyli...

...czym nas poczęstują wrogowie i czym w nich będziemy strzelać. Główną siłę ogniową w **BF: Vietnam** - jak już wspomniałem, stanowić mają helikoptery, przede wszystkim sławny UH-1 Huey. Ale też inne helikoptery i samoloty: radziecki łowca helikopterów Mi-8, myśliwce amerykański Phantom F-4 i radziecki MiG-21, duże transportowe śmigłowce Chinook. Wspomniane Mi-8 często, gęsto będą polować na amerykańskie helikoptery wiszące w powietrzu i ostrzeliwujące Vietkong. Ciekawie na pewno będzie polatać odrzutowymi myśliwcami, aczkolwiek kto latał takimi samolotami w poprzednich częściach BF, ten wie, że jest to trudne zadanie. Tym bardziej że

będziemy zrzucać na ziemię, z niskiego pułapu, śmiercionośny napalm. Rzecz jasna, na Phantomy zrzucające napalm poluje Vietkong, a to za sprawą działek przeciwlotniczych ZSU-23. Podczas walki na ziemi w użyciu są także karabiny M-16, M-60, granatniki M-79 czy sławny Ak-47. Oprócz tego czołgi Sheridan i T-54.

Podobny zestaw broni będziemy mieli w **Men Of Valor**, z tą jednak różnicą, że tu główny nacisk położono na sprzęt jeżdżący. Dlatego pojawiły się samochody opancerzone M113, mnóstwo motocykli, dżipów. Nie brak również helikopterów (np. UH-1), na których pokład od czasu do czasu będziemy zabierani, by postrzelać z powietrza. Poza tym w grze uświadczymy tradycyjny arsenał, złożony chociażby z AK-47 czy granatnicy M-79.

Oryginalnie do tematu broni podeszli panowie od **Stalingradu**. Doszli oni do wniosku, że broń jest broni nierówna, więc gracz powinien mieć w tej kwestii wolny wybór. Dlatego punktem wyjścia są dwadzieścia cztery giwery - podzielono je na siedem klas, a później... Każda z nich ma dwanaście charakterystyk, które można trzykrotnie upgrade'ować. Pomysł iście diabelski, jakby z gier RPG. Te ulepszenia będziemy znajdować przy ciałach poległych lub otrzymywać od napotkanych NPC. Poza tym w razie potrzeby gracz może wezwać na pomoc artylerię.

W **Airborne Troops** arsenał jest bodaj najmniej liczny. Welsh korzysta m.in. z Colta 1911, MP40, Thompsona, Mausera, MG42 i Panzerschrecka.

W **MOH: Pacific Assault** dostępnych będzie ponad dwadzieścia gatunków broni, część z nich po raz pierwszy pojawi się w shooterach. Z tych bardziej znanych warto wspomnieć o karabinie Garand M1, miotaczu płomieni M1 i japońskim karabinie Arisaka. Nie brak również nowych pojazdów, jak np. czołg z miotaczem płomieni M4. Poza tym gracz może wzywać naloty z powietrza oraz nawały artyleryjskie.

Najnowocześniejszym - co nie powinno dziwić - arsenałem dysponują oddziały z **Full Spectrum Warrior**. Ich uzbrojenie jest takie samo, jakim aktualnie dysponuje piechota amerykańska. Od wyrzutni granatów po wszelkiej maści broń krótką. Do tego dochodzi przeróżny sprzęt, jak np. noktowizor, wykrywacz skażenia chemicznego itd.

Fire in the hole, czyli...

...ale ten budynek ślicznie płonie! BF 1942 zdecydowanie odstawał pod względem graficznym chociażby od RTCW czy MOHAA. **BF: Vietnam** (ponoć) wygląda o klasę lepiej, aczkolwiek obrazki dalej nie są przekonywujące. Widać znaczną poprawę, ale o klasie np. Call Of Duty nie ma co marzyć. Na pewno fajnie wygląda wysoka trawa, która (ponownie) (ponoć) się porusza. Niestety postacie, tekstury i część wybuchów nadal jakoś tak wyglądają, jakby graficy poświęcili im zbyt mało czasu.

Co innego team 2015 i jego **Men Of Valor**. Założyli oni z góry, że ich produkt musi wyglądać bardzo dobrze. Dżungla to nie taka prosta sprawa dla grafików, ale obrazki pokazują, że graficy tym razem mogą wyjść zwycięsko z tej potyczki. Tym bardziej że autorzy postarali się do tego stopnia, że nawet sprawdzili, jaka roślinność porasta odpowiednie połacie Wietnamu. Dzięki temu powstała realistyczna dżungla pełna podziemnych tuneli (do których wszelako za bardzo wejść się nie da) i starych ruin. Men Of Valor powstaje na mocno zmodyfikowanym silniku Unreala. Owszem, nie jest on niczym nowym, lecz jednak dalej dziarsko trzyma się szczytów. :)

Równie poważnie do pracy podeszli graficy odpowiedzialni za **Full Spectrum Warrior**. Mimo że najważniejszy jest realizm, jednak udało im się stworzyć kompleksowe miasta. Wystarczy spojrzeć na budynki widoczne na obrazkach, nie zapomniano nawet o rysunkach graficiarzy. Także postacie oraz ich animacje stoją na najwyższym poziomie.

Zła, a przynajmniej niezbyt radosna wiadomość czeka fanów MOH. **Pacific Assault** powstaje na przestarzałym już silniku Quake III, choć faktem jest, że programiści napisali i renderowali od nowa wiele rzeczy. Czy to jednak coś zmieni i uczyni stary, niezbyt efektowny silnik ładniejszym? Wątpię. Tym niemniej jednak sami twórcy zarzekają się, iż nowy edytor terenu pozwala im tworzyć całkiem realistyczne lokacje. Głównie skupiono się na poprawie wyglądu wody. Tak samo ma się sprawa z roślinnością, bo - na przykład - wybuch granatu sprawi, że zniknie z powierzchni ziemi kilka krzewów, bylin i porostów. Można zatem powiedzieć, że są one interaktywne. :) Poza tym większych zmian ani powalających efektów graficznych nie należy oczekiwać.

Ładnie na obrazkach wygląda za to **Stalingrad**. (Inna rzecz, że obrazków za wielu nie opublikowano.) Powstaje on na silniku Phoenix 3D wspomaganym przez technologię Alchemy. Silnik obsługuje wszelkie nowalijki techniczne, więc gra ma szansę wyglądać naprawdę świetnie. Budynki na obrazkach faktycznie dają wrażenie zniszczonego przez wojenną zawieruchę miasta. Warte podkreślenia jest, że z upływem czasu obraz miasta będzie się zmieniał. Te same lokacje, gdy odwiedzimy je ponownie – będą bardziej zdewastowane przez ogień obu stron. Pewne drogi będą zablokowane, inne natomiast się pojawią.

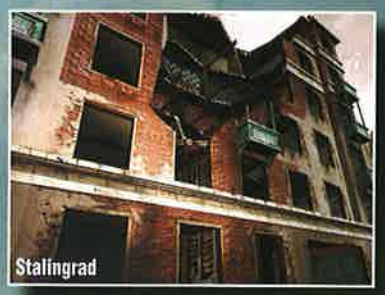
Ja Odra, ja Odra, czyli...

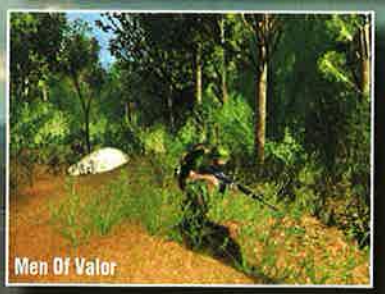
...co usłyszymy w słuchawkach. W tej dziedzinie faworytem wydaje się **BF: Vietnam**. Helikoptery Huey są bowiem wyposażone w głośniki, z których płynie muzyka z tamtego okresu - są to utwory m.in. Jimmiego Hendrixa, Creedence czy Steppenwolf. Nie powinno także zabraknąć Wagnera i jego „Walkirii", który to utwór został wylansowany w „Czasie Apokalipsy". Co ciekawe, grając po stronie Vietkongu usłyszymy muzykę nasyconą treścią propagandową i melodiami wietnamskimi.

Przyszłość rysuje się optymistycznie, czyli...

...kilka słów o każdej z gier jako podsumowanie. **BF: Vietnam** z pewnością będzie grą lepszą od protoplasty - bardziej dopracowaną graficznie i przede wszystkim więcej będzie się tu działo. Bronie zapowiadają niezłą rzeźnię, a tryb gry sieciowej przeznaczony dla 64 graczy obiecuje zażarte bitwy. W przypadku **MOH: Pacific Assault** możemy powiedzieć, że to będzie po prostu rzetelny sequel. Żadnych rewolucji, wielkich zmian, tylko po prostu MOH: AA w nowym, lepszym wcieleniu. I tak fani kupią...

Później ukaże się **Men Of Valor: Vietnam**. W tym samym czasie wyjdzie na Xboxa i


Stalingrad


Men Of Valor

Battlefield Vietnam

Who is who?

Airborne Troops
Producent: Widescreen Games
Data wydania: nie ma informacji

Battlefield Vietnam
Producent: EA Games
Data wydania: koniec stycznia 2004 r.

Full Spectrum Warrior
Producent: THQ
Data wydania: połowa stycznia 2004 r.

Men Of Valor
Producent: Vivendi
Data wydania: nie ma informacji

Medal Of Honor: Pacific Assault
Producent: EA Games
Data wydania: koniec lutego 2004

Stalingrad
Producent: 4x Studio
Data wydania: nie ma informacji

blaszaka - jednak obie te wersje mają się różnić jak dzień i noc. Na pewno Men Of Valor będzie świetnym prezentem dla kogoś, kto nie przepada za Battlefield (a raczej brakiem realizmu w tym tytule).

Airborne Troops to natomiast gra dla tych, którzy - oprócz strzelania - lubią pomyśleć, posiedzieć nad taktyką, bo dużo tu skradania, choć i strzelania nie zabraknie. Na Stalingrad liczę głównie dlatego, że w RTCW, MOH: AA czy Call Of Duty walki uliczne były moją ulubioną rozgrywką. Dobrze się czuję na małej przestrzeni, na której dochodzi do zaciętych walk i trzeba uważać na każdy krok.

Dla żądnych realizmu za wszelką cenę przygotowywany jest **Full Spectrum Warrior**. Co tu dużo mówić - jeśli jesteś urodzonym strategiem, właśnie tę grę powinieneś wybrać.

Tak czy inaczej jedno jest pewne, gier dla domorosłych żołnierzy nie zabraknie. Przyszłość rysuje się naprawdę w jasnych barwach, choć osobiście szczerze wątpię, by cokolwiek przebiło genialne Enemy Territory. :)

PS W opisie pominąłem zarówno gry, które ukażą się na dniach (np. **Soeldner**), więc nie ma sensu opisywać tego, co i tak wkrótce zobaczycie na własne oczy, jak i tytuły, o których wiadomo właściwie tylko tyle, że będą - np. **Operation Flashpoint 2**.

Pominąłem też gry, o których wiem, że wkrótce przeczytacie obszerne ich zapowiedzi (np. **Joint Operation**) - i **Call of Duty** - temu poświęciłem osobno dwie strony na obszerny beta-test.

Enjoy, folks!

TEMAT NUMERU ★★★

GRUDZIEŃ 2003

GAME WALKER

Pourlopowo - a przedświątecznie, jesiennie - a gorąco, szybko - a serdecznie... Witamy was w kolejnej odsłonie Gamewalkera. Gier sporo, miejsca mało - nie będziemy się zatem rozpisywać. Przypominamy tylko, że w swoich listach (i na naszym forum) możecie podsuwać nam pytania, na które będziemy odpowiadać w kolejnych gamewalkerowskich ankietach.

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER
AKCJA - 7 cRPG - 3 FPS - 3 STRATEGIA/RTS - 4 MENEDŻER - 1 PRZYGODOWA - 1

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Gatunek: FPS (online)
Ocena: 7
Autor recenzji: Gem.ini
Podobne do: Battlefield 1942, BF1942: Road to Rome
Wymagania: P500 MHz, 128 MB RAM, karta min. 32 MB
Testowane na: Athlon 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200
Internet: www.eagames.com/official/battlefield1942/secretweapons/features.jsp
Demo: DVD 12/03
Strona: 098

Od autora: Secret Weapons of WWII oddaje w ręce graczy, zgadnijcie - co... tajną broń drugiej wojny światowej: odrzutowe myśliwce i bombowce, samobieżne działa, amfibie. Dla wielbicieli Battlefielda - pozycja obowiązkowa. Dla przeciętnego gracza - tylko ciekawostka.

Mac Abra: Zaliczam się do umiarkowanych, ale życzliwych fanów B1942 - dodatek mi się podobał, choćby z tej przyczyny, że latanie stało się jakby mniej kłopotliwe niż w B1942. No i mogłem postrzelać ze Sturmtigera. :)

Qn`ik: Zauważyłem, że wszyscy w redakcji - z recenzentem na czele - jakoś tak bez entuzjazmu do tej gry podeszli... „Niby wszystko fajnie, ale wyłącz to i zagraj wreszcie w ET".

Allor: Bez entuzjazmu, bo - po pierwsze - droższe niż ET, a po drugie - w dodatki (o ile nie są darmowe) i tak z reguły nikt nie gra. A kupować dodatek - nie powiem, że ogólnie rzecz biorąc, całkiem niezły - tylko po to, by powalczyć z botami, to lekka przesada...

Eld: Odcinania kuponów ciąg dalszy. Błędy te same, co wcześniej, a przy ET ten cały BF wygląda... jak nasza repreza w meczach ze Szwedami, czyli niby ta sama dyscyplina, a umiejętności całkiem inne. Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

C&C Generals: Zero Hour

Gatunek: RTS
Podobne do: najbardziej C & C Generals ;)))
Wymagania: Win'98/XP/2000/ME, PIII 800 MHZ, 128 MB RAM, akcelerator (32 MB)
Ocena: 8
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.eagames.com
Demo: nie ma
Testowane na: Athlon XP2100, 512 MB RAM, Radon 9200 (i... pełny wypas!)
Strona: 088

Od autora: Tytuł to już nieświeży i trudno się do niego przekonać, lecz nadal wciąga na dłuuugie godziny. Zainstalowałem tydzień temu i od tego czasu jakoś rzadziej odpowiadam na telefony...

Czarny Iwan: Nieświeży to mało powiedziane - to kawał zgniłego, zielonego mięcha.

Mac Abra: Iwan chyba za wiele bimbru wypił? Fajna ta gra. Nic w sumie nowego, ale ciągle daje satysfakcję z zaliczenia kolejnych misji. Czego więcej żądać od gry?

Hut: No - na przykład by robiła masaż, kolację i porządek w mieszkaniu.

Smuggler: Do tego to trzeba sobie sprowadzić „gierkę" z Tajlandii, Filipin, no ew. z Ukrainy...

gem: Wtedy też można żądać, by w „godzinie zero" mówiła do ciebie 'Jawohl, Herr General!'.

Allor: Jeśli tylko tak mówi, to raczej marna ta „godzina zero" :P Gdzie problemy z oddechem czy przeciąganie samogłosek, zwłaszcza „a" i „o"?

Mac Abra: Ledwo się ożenił, a już się mądrzy.

Eld: On raczej zwierza się z własnych rozmów telefonicznych w łóżku... a tak przy okazji - graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Allor

- **Najbardziej chciałbym teraz:** się wyspać! Ślub (własny!) to niestety masa spraw do załatwiania, które z przyjemnością mają bardzo mało wspólnego...
- **Moim ideałem jest/są:** Gran Turismo 3 + PS2 + kierownica (jeśli chodzi o gry), „Babylon 5" (film/serial) i Żona (jeśli chodzi o ludzi).
- **Co cię napawa przerażeniem:** Argentyna, a konkretnie to, że troszeczkę za bardzo się do nich zbliżamy, jeśli chodzi o kondycję państwa...
- **Najważniejsza cecha gry:** musi wciągać! To, czy osiąga to dzięki grafice, muzyce, odkrywczej fabule czy dzięki świeżym pomysłom jest już mało ważne.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** podstawówka - fizyka, średnia - informatyka, studia - napiszę, jak je wreszcie skończę (ale została już tylko praca dyplomowa, na szczęście!).
- **Iloraz inteligencji:** zależy jakiej, ale jak do tej pory był wystarczający. Gorzej z ilorazem lenistwa...
- **Nigdy nie zapomnę:** paru osób, nieco filmów, kilku książek, wielu sytuacji i rzecz jasna - ostatniego weekendu, wraz z jego główną (dla mnie) Bohaterką. :)
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** chęci, by skończyć wreszcie pracę dyplomową, a tym samym mieć wolne weekendy!

Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy

Gatunek: Akcja/taktyczna
Podobne do: Commandos (?)
Wymagania: PII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/Me/00/XP, grafika 16 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: http://www.coldzero-game.com/
Strona: 070
Demo: dostępne w Sieci
Testowane na: Athlon 2000+, 256 MB RAM, Radeon 8500 (bez najmniejszych problemów)

Od autora: Ciekawa pozycja z Polski rodem. Niby gra taktyczna, ale akcja dzieje się w czasie rzeczywistym. Dość trudna, z niewygodnym sterowaniem - ale i tak przykuwa gracza do monitora na dłużej.

Smuggler: Mnie to nie rusza. Nie wiem, co mi się w tej grze nie podoba - ale w ogóle nie zachęciła mnie do zabawy. I ta grafika jakaś taka archaiczna... Dla mnie - 5+, może 6.
Czarny Iwan: O mało palców nie połamałem - sterowanie do bani. Poza tym bieda, panie, bieda.
Mac Abra: A mieliśmy nie mówić o sytuacji politycznej w kraju...
gem: Cold Zero - ni to chłodne, ni zero. Pomysł niezły, jednak gorzej z realizacją. Może Cold Zero 2: To Już naprawdę Ostatni Sprawiedliwy okaże się lepsze?
Allor: Jeżeli okazałoby się dobre, jak brzmiałby podtytuł trójki? „Poprzedni był przedostatni, dopiero ten jest naprawdę, naprawdę ostatni"?
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Conflict Desert Storm II

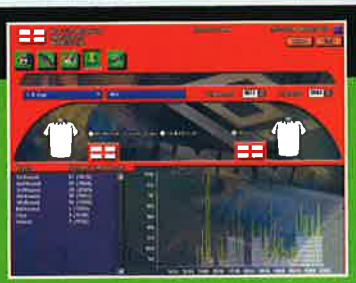
Gatunek: FPS/taktyczna
Ocena: 6+
Podobne do: Conflict Desert Storm, Rainbow Six
Wymagania: PII 500 MHz, 256 MB RAM, 1300 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, karta graficzna min. 32 MB
Testowane na: Athlon 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (bez zarzutu - szybko, sprawnie i bez czkawki)
Internet: http://www.conflict.com/
Demo: DVD 12/03

Od autora: Conflict: Desert Storm II to gra, która ma sporo bugów, kilka pomysłów zupełnie nietrafionych i ogólnie stanowi bardzo niewielki krok w przód w stosunku do poprzedniczki. Bardzo dobrze wymyślone i zaplanowane misje budują klimat i dostarczają adrenalinę, ale cała reszta siada. C: DS II to co najwyżej średni taktyczny shooter - polecam tylko tym, którzy marzą o wycieczce na wojnę do Iraku.

Mac Abra: Podobne do Freedom Fighters (ciut), ale tutaj już w ogóle nie ma save'ów w obrębie misji, więc jak piąty raz z rzędu, i to pod sam jej koniec, rozwala mnie czołg, prawdę mówiąc (bluźniąc wniebogłosy) nacisnąłem reset, a potem uninstal. Nie na moje nerwy.
Smuggler: Pamiętacie Spec Ops: Rangers Lead the Way? Podobne klimaty - w sumie. Dla fanów dzielnych (acz niezbyt mądrych) komandosów i zwolenników interwencji w Iraku - jak znalazł.
gem: Podziwiam zdolności profetyczne PT Twórców. Idealnie wstrzelili się w temat inwaz... interwencji w Iraku.
Allor: To może i nasi by coś takiego napisali? W końcu także zaprowadzamy tam porządek, a i engine'y niezgorsze mamy (vide Sniper). Dobra - żartowałem, żartowałem!!!
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Football Masters

Gatunek: menedżer
Podobne do: do miliona innych menedżerów piłkarskich
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/XP, CDx4
Autor recenzji: Eld
Internet: http://www.espsoftware.co.uk
Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (do takich gier nie trzeba szybkiego sprzętu...)
Demo: nie ma
Strona: 090



Od autora: Przyznam się bez bicia - w grę grałem i pisałem o niej w wakacje. W chwili obecnej nie potrafię sobie nic z niej przypomnieć. Była po prostu słaba...

Smuggler: Dla mnie - wsio ryba, bo i tak menedżery piłkarskie omijam szerokim łukiem. Mam alergię na ten typ gier.
Qn`ik: Ciekawe, co się dzieje z naszą swojską „Ligą Polską Menedżer" - to tak przy okazji.
CormaC: Oj, Qniu, bo wykraczesz zmałtwychwstanie... ;)
gem: Menedżer to taki pan z teczką i sztucznym uśmiechem, tak?
Allor: Zapomniałeś jeszcze o obowiązkowym gajerku i krawatce. I żelu na włosach. ;)

Freedom Fighters

Gatunek: akcja
Ocena: 8+
Autor recenzji: Tymon
Podobne do: State Of Emergency, Hitman 2
Wymagania: PII 733 MHz, 128 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, karta graficzna min. 32 MB
Testowane na: Athlon 1800 MHz, 256 MB RAM, Radeon 8500 (bez zarzutu, chociaż po kilku godzinach nieustającego grania z wychodzeniem „w te i nazad" na puplit i kilkoma programami pracującymi w tle - zaczynało haczyć)
Internet: http://www.eagames.com/official/freedom/
Demo: 11/03
Strona: 052

Od autora: Freedom Fighters trudno właściwie nazwać grą wyjątkowo oryginalną i odkrywczą, ale łączy ona elementy, jakie mieliśmy okazję poznać wcześniej, w doskonały, doszlifowany i przede wszystkim stylowy sposób. Freedom Fighters ogląda się z przyjemnością i z równie wielką przyjemnością się weń gra. Polecam!

Mac Abra: Chwalę AI naszych żołnierzy (jak na nawalankę - doskonałe), mniej chwalę niemożność zrobienia save'a w dowolnym momencie, bo przez to musiałem przechodzić jedną z misji chyba ze 20 razy. :(A to troszkę frustruje, jakby... W sumie warte uwagi.
Smuggler: Pamiętam taki prehistoryczny (bo z lat 80) film ze ślicznym :) Patrickiem Swayze (Dirty Dacing) w roli dzielnego partyzanta, walczącego z rosyjskimi okupantami w Ameryce. Film był głupi jak nieszczęście, więc obejrzałem go z wielką przyjemnością. To samo mogę powiedzieć o tej grze - tzn., że pograłem z przyjemnością, a fabuła jest tu głupia. :)
Qn`ik: Nie z lat 80, ale 90. Nie ze Swayze, ale z Melem Gibsonem. I nie z okupantami w Ameryce, ale z żółtkami. A reszta się zgadza. :)
Smuggler: Nie wiem, co wziąłeś - ale nie bierz tego więcej.
gem: Dla mnie dwa razy. A później nurkowanie w miasto.
Allor: I pomyśleć, że oni po prostu tak mają, bo nie brali niczego prócz bułek z sałatką żydowską i kawą z automatu...
Eld: Al, ty antysemito!!! A poza tym... graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

CormaC

- **Najbardziej chciałbym teraz:** muahaha ;> Ale nie, tego nie mogę napisać ;)
- **Moim ideałem jest/są:** ja słyszałem, że ideały to mrzonki. Chociaż, hm... pozdrowienia dla Uli ;)
- **Co cię napawa przerażeniem:** dajmy może spokój moim lękom, co? Porozmawiajmy o waszych ;>
- **Najważniejsza cecha gry:** siła hipnotycznego przyciągania, a więc wypadkowa klimatu, fabuły i zaskakujących pomysłów. Wykonanie też się oczywiście liczy, ale pamiętam jeszcze gry w trybie tekstowym, które kradły wiele godzin z życia.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** do szkoły to ja nie chodzę od ponad 2 lat. :P A jeśli chodzi o studia, to ciężko wybrać ulubiony przedmiot – jak już to najmniej załamujący ;)
- **Iloraz inteligencji:** po diabła robić testy na IQ, skoro obok nich jest zazwyczaj napisane, żeby nie stresować się wynikami? :) Wszystkie te syntetyczne benchmarki umiarkowanie przekładają się na szarą rzeczywistość ;)
- **Nigdy nie zapomnę:** jest wiele osób i wydarzeń, których nigdy nie zapomnę. Wiecie co? Pozwolę sobie zatrzymać je dla siebie, bo z natury jestem zaborczy ;)
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** 3 kg świętego spokoju i sporo siły na następny rok. No i buzi też może być ;)

Czarny Iwan

- **Najbardziej chciałbym teraz:** nurkować w Morzu Czerwonym.
- **Moim ideałem jest/są...** Miś Uszatek i jego kumpel Koralgol.
- **Co cię napawa przerażeniem:** logika, którą będę musiał zdać do końca semestru.
- **Najważniejsza cecha gry:** niemożność oderwania się od niej. Suma - wygląd, pomysł, grywalność itp. Mało jest takich.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** ZPT :)
- **Iloraz inteligencji:** emocjonalnej - bardzo wysoki. :)
- **Nigdy nie zapomnę:** ostatniej wizyty u dentysty.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** lista jest baaaardzo długa! Na początek może być 400-litrowe akwarium morskie. Tak!

El General Magnifico

- **Najbardziej chciałbym teraz:** mieć znów te piękne... dziesięć lat.
- **Moim ideałem jest/są:** Kubuś Puchatek i jego podejście do życia.
- **Co cię napawa przerażeniem:** ojciec Rydzyk 'and his boys'.
- **Najważniejsza cecha gry:** dobry scenariusz.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** matematyka i historia.
- **Iloraz inteligencji:** (5!) + 5
- **Nigdy nie zapomnę:** uśmiechu mojej żony...
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** Qn`ika w galarecie.

GAME WALKER

Gast

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Scooby Doo?
Wymagania: PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME/XP, karta graficzna 16 MB
Ocena: 4
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.cenega.pl
Strona: 100
Demo: nie ma
Testowane na: Athlon 2000+, 256 MB RAM, Radeon 8500 (bez najmniejszych problemów)

Od autora: Bardzo słaba szwedzka przygodówka. Miała być przerażająca, ale coś nie wyszło - jest za to infantylna (nawet jak na grę kierowaną do dzieci). Na plus zaliczyć jej jedynie można całkowitą nieliniowość.

Allor: Wiem, dlaczego nie lubię przygodówek - a to jest ten nie-wyjątek potwierdzający regułę.
gem: Infantylna, znaczy się dla dzieci? Odynowi się spodoba. ;)
Czarny Iwan: Ooo! Kupię dla Gem.iniego.
Mac Abra: Rosjanie mają takie powiedzonko „i straszno, i smieszno". A tu ani straszno, ani śmieszno, tylko nijak... Niewypał.
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Jak rozpętałem II Wojnę Światową: Nieznane Przygody Franka Dolasa

Gatunek: cRPG/przygodówka
Podobne do: Another World
Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP, 4xCD
Autor recenzji: Eld
Ocena: 4+
Internet: www.cenega.pl
Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (tempo gry nie jest zabójcze, więc trudno powiedzieć, jak sprzęt ma się do szybkości gry. Poza tym tej grze nie pomógłby nawet Pentium XXVIII) :)
Demo: dostępne, ale ma coś około... gigabajta
Strona: 092

Od autora: Arghhhhhhhh... i jeszcze do tego arghhhhh! Mówiąc po ludzku - wyobraź sobie sytuację: grasz alienem na Goldrushu, wykradasz złoto z banku, już jesteś o krok od trucka, już skaczesz, gdy... jakiś axis częstuje cię z pf! Jesteś zły, rozgoryczony, zniechęcony. Tak tak jak ja po 5 minutach kontaktu z tą grą.

Mac Abra: Jedzie na tytule świetnej komedii - ale gdzie grze do filmu, no gdzie? Różnica jak pomiędzy plastikową atrapą miecza świetlnego i prawdziwym lightsaberem.
Smuggler: I Kociniak już nie ten, co wtedy - co słychać. Smutne.
Qn`ik: Ocena o około dwa punkty zawyżona, niestety. Nawet gdyby się dało w to grać (ogrom błędów temu skutecznie przeciwdziała), to i tak aż żałość bierze, gdy się patrzy na wykonanie i poziom dialogów.
gem: Beznadziejny sposób narracji „kapitan łodzi podrapał się po głowie i powiedział..."! :\
Allor: Ogólnie przygodówek nie lubię, a już rodzimych w szczególności. Jakoś tak się składa, że nasi potrafią spie... spapryczyć nawet najlepszy pomysł, czego II wojna jest niestety sztandarowym przykładem.
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki! Szkoda, że w ET nie ma klasy kucharza, Gem mógłby wtedy grać kucharzem pod ksywką Franek Dolas. ;)

Lionheart PL

Gatunek: cRPG
Podobne do: gem twierdzi, że do Zaxa
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 8 MB
Ocena: 7 (lokalizacja)
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://lionheart.blackisle.com
Demo: tylko angielskie, na DVD 10/03
Testowane na: Duron 1,6@2,0 GHz, 256 MB DDR, R 8500LE (chodziło doskonale)
Strona: 104

Od autora: Parę - w większości drobnych - wpadek, ale przy takiej ilości tekstu chyba można je wybaczyć (a może po prostu miękne na starość jak Metallica?). ;) Lokalizacja kinowa. Plusem jest możliwość uruchomienia oryginalnej wersji językowej.

Smuggler: Powiedziałbym, że lokalizacja lepsza od samej gry, ale się boję, że mnie fani zabiją. :)
Czarny Iwan: Nie obawiaj się, wal! Pochowamy cię z honorami. :)
gem: A nawet z całą serią Medal of Honor. :P (WolfET rulez!)
Eld: Jawoh!!! Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!
Smuggler: Dużo mi po honorach, jak będę martwy. Wolę teraz Honoratkę. :)
Allor: W twoim wieku między honorem a Honoratką różnicy i tak nie ma - i jedno, i drugie jest koncepcją wysoce nienamacalną. :P

Homeworld 2

Gatunek: space RTS
Ocena: 9 i znaczek jakości
Autor recenzji: Allor
Podobne do: Hegemonia, O.R.B, Starmageddon
Wymagania: PIII 833 MHz, 256 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, akcelerator z T&L oraz 32 MB, DirectX 9.0
Testowane na: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 4800 (1024 x 768 x 32 i full detale - działało super. W domu działało i na GeForce MX – tyle, że w 800 x 600 x 16 i ze zmniejszonymi detalami, ale nie skakało i nadal dobrze wyglądało)
Internet: http://homeworld2.sierra.com/
Demo: 11/03

Od autora: Najlepszy obecnie kosmiczny RTS. Jedyny problem z nim to brak poziomów trudności w kampanii, przez co z początku sprawia kłopoty. Jednak przy drugim podejściu jest idealnie - a i przy pierwszym trudno się oderwać, więc z tym drugim to wcale nie żart!

Qn`ik: Nigdy mnie nie ciągnęły te wszystkie kosmiczne strategie, ta tego stanu rzeczy nie zmieniła. Jedyne, co mnie do niej przykuło, to powalająco piękna grafika.
Mac Abra: H2 nie rozłożyło mnie na łopatki jak część pierwsza, ale i tak z radością oddam się giercowaniu - jak znajdę trochę wolnego czasu. :(
Smuggler: Cały czas mam wrażenie, że nie oglądam gry - a intro do niej. Wrażenia wizualne są niewiarygodne...
gem: Brak aktywnej pauzy - bleh!
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Bambino de Eldo
Sądząc z miłej buzi - urodę odziedziczył po mamie. Za to zainteresowania po ojcu.

Eld

- **Najbardziej chciałbym teraz:** nie mieć astronomicznych długów oraz nie przeliczać, czy mi starczy na suche bułki do wypłaty.
- **Moim ideałem jest/są:** zarabiać tyle, by się nie liczyć z każdym groszem.
- **Co cię napawa przerażeniem:** Polska - będzie jeszcze gorzej. :(
- **Najważniejsza cecha gry:** ma wciągać jak diabli!
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** historia i wygodna ławka do spania.
- **Iloraz inteligencji:** eee? Nożeszkurczakpieczony - skąd ja, biedny żuczek, mam wiedzieć?
- **Nigdy nie zapomnę:** narodzin syna - cholernie się bałem, ale jakoś tę krwawą łaźnię przeżyłem.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** nowy komputer i podwyżkę!!!

gem

- **Najbardziej chciałbym teraz:** być bardziej na południu - tam, gdzie wciąż świeci słońce, a kobiety nie skrywają swych wdzięków pod „n" warstwami odzieży wierzchniej...
- **Moim ideałem jest/są:** TIE Advanced - szybki, zwinny, śmiertelnie groźny.
- **Co cię napawa przerażeniem:** degrengolada tzw. elit, ale to temat na całą tyradę...
- **Najważniejsza cecha gry:** grywalność, kropka.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** środowisko. :P
- **Iloraz inteligencji:** eee?
- **Nigdy nie zapomnę:** ile to jest 6 x 9!? (69 oczywiście.)
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** lista (plus indeks) nie zmieściłaby się w całym Ekszynie.

Medal of Honor: Allied Assault - Breakthrough

Gatunek: FPS
Podobne do: no - MOH :), bo do czego? Ew. Call of Duty
Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB minimum
Ocena: 6+
Autor recenzji: Mac Abra
Internet: www.eagames.com
Demo: tylko multiplayer, w Sieci
Testowane na: Athlon 1400, 256 MB RAM, Win 98 SE, GF4 (w 1200 x 768 chodziło bardzo ładnie, właściwie ze wszystkimi detalami na high lub very high)
Strona: 084

Od autora: Gorzkie rozczarowanie dla fanów MoH. Nie ma tu tego klimatu, co w MoH i Spearhead, a brak napięcia i oryginalności tuszowany jest masami wroga i limitowaną ilością amunicji. Pograć się da - tylko nie wiem, czy warto.

Smuggler: Buuuuuuuuu... schrzanić taką grę... wstyd! Czekam na CoD!
Czarny Iwan: Te masy są czarne! Jednak ocena powyżej - jak dla mnie - jest zbyt surowa, nie jest tak źle.
Mac Abra: Ale ja patrzę okiem zranionego fana...
Ghost: Mimo niedoróbek - to nadal jest MOHAA, czyli całkiem niezły tytuł w tej klasie.
gem: Problem w tym, że nie ma tu niczego, czego by wcześniej nie było w AA i Spearhead...:\
Mac Abra: Jest - wykrywacz min i same miny. Ale czy to wystarczy?
Hut: Sądząc z twojej miny - nie całkiem...
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki! A MOH:BB słabiutki jak każdy MOH... Cienizna, choć znam buraków, którzy twierdzą, że MOH jest lepsze od RTCW i ET. Wariaci...
Mac Abra: Może i tak - ale choć lepiej zarabiają i słuchają lepszej muzyki. :>

Hut Sengee

- **Najbardziej chciałbym teraz:** plaża, słońce, kobiety gorące...
- **Moim ideałem jest:** życie zgodnie z ideałami.
- **Co cię napawa przerażeniem:** cóż, nie będę szczególnie oryginalny - "Wiadomości" i "Fakty".
- **Najważniejsza cecha gry:** by można było przy niej usiąść zarówno na pół godziny, jak i na pół dnia i aby każda taka sesja była satysfakcjonująca.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** której? Bo w podstawówce to sweterek w serek pani od historii, w liceum to sweterek w serek koleżanki z ławki po lewej, a studia to już nie szkoła.
- **Iloraz inteligencji:** nie mówi za wiele o umiejętności funkcjonowania we współczesnym świecie.
- **Nigdy nie zapomnę:** pewnych wydarzeń z pewnej nocy, pewnie tak koło 4 nad ranem.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** coś takiego materialnego, co by świadczyło o tym, co niematerialne.

Piraci z Karaibów PL

Gatunek: strategia/cRPG
Podobne do: Sea Dogs, Pirates!
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator
Ocena: 7 (lokalizacja)
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.cdprojekt.info
Testowane na: Duron 1,6@2,0 GHz, 256 MB DDR, R 8500LE (generalnie śmigało ładnie, choć miejscami [spacer po porcie] widać było szarpanie)
Strona: 104

Od autora: Kinowa polonizacja nieodbiegająca w żadną stronę od poziomu przyzwoitości. No, słowo daję, że nie mam pojęcia, co więcej napisać.

Smuggler: Napisz „kropka" i zakończ wypowiedź. O tak - kropka!
gem: Gdybyś miał odrobinę przyzwoitości, to byś „kropkę" zakończył kropką.
Czarny Iwan: Mam coś dla was, chłopaki – (...). Dwie kropki! Jeaaa! Film był super, w grę też miło się ciupało - całkiem fajna.
Qn`ik: A słyszeliście o najnowszej promocji dla tekściarzy? Użyj w tekście dwukropka, a dostaniesz wielokropek i zakończenie nawiasu gratis... :)
Allor: Ale to raczej byłoby coś w tym stylu :...) - nieprawdaż?
Qn`ik: :...)? Nie płacz, to dopiero niecały tydzień... ;)
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Ghost

- **Najbardziej chciałbym teraz:** wyspać się.
- **Moim ideałem jest/są:** Boba Fett (zorientowani będą wiedzieć, o kogo chodzi) ;)
- **Co cię napawa przerażeniem:** niektóre (większość) pomysły naszych polityków i rządowych ekonomistów.
- **Najważniejsza cecha gry:** grywalność, nowatorstwo (o to coraz trudniej)
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** ha, tu się narażę masie czytelników, mianowicie... matematyka!
- **Iloraz inteligencji:** kiedyś się testowałem. Powyżej średniej, ale do Mensy mi daleko.
- **Nigdy nie zapomnę:** hm, o czym to ja miałem... hmmm. Zapomniałem.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** działającą replikę miecza Dartha Vadera. (Master Replicas!)

Polanie 2

Gatunek: RTS/cRPG
Podobne do: Warcraft III
Wymagania: PII 450 MHz, Win 98/ME/2000/XP, CDx8, karta dźwiękowa
Autor recenzji: Eld
Internet: http://polanie2.topware.pl/
Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (jak się okazuje, krowa nie jest wcale anemicznym zwierzęciem. Giera śmigała aż miło ;)
Demo: DVD 12/03
Strona: 074

Od autora: Wreszcie polska gra na najwyższym poziomie! Ba, moim zdaniem, przewyższa nawet osławionego Warcrafta III. Nie wierzycie? Sami spróbujcie!
Mac Abra: Muuuuuuusisz w to pograć.
Smuggler: Wydojcie Mac Abrę, bo strasznie ryczy.
Qn`ik: Hau, kra, muuu... Cholera, nie ta kartka. :) IHAaaaaaaa!
Mac Abra: Odgłos z paszczy był tendencyjny.
gem: Piotr Pietrzyk, Rzeszów.
Allor: Ktoś musiał dosypać czegoś do kawy... albo do bułek. Ewentualnie sałatka była nieświeża lub po prostu czuć piątek...
Mac Abra: Po prostu nie oglądałeś „Rejsu" i teraz to wyłazi...
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki! BTW: szkoda, że w ET nie można się przebierać za krowę - tak jak w filmie "Top Secret". ;)

Mac Abra

- **Najbardziej chciałbym teraz:** wyciągnąć się na rozległej plaży w promieniach palącego słońca nad ciepłym morzem i pomyśleć, że cały - miesięczny! - urlop przedeeee mną...
- **Moim ideałem jest/są:** żyć tak, by ludziom było nudno, jak mnie już nie będzie.
- **Co cię napawa przerażeniem:** np. konieczność odpowiadania na takie pytania.
- **Najważniejsza cecha gry:** to zależy od gry - czego innego oczekuję od strategii, czego innego od gry akcji. Ogólnie jednak – wiadomo, że grywalność rządzi...
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** nigdy nie stresowałem się na polskim i historii.
- **Iloraz inteligencji:** wystarczający. Oby.
- **Nigdy nie zapomnę:** bardzo wielu zupełnie niepotrzebnych do szczęścia i życia rzeczy. Moja pamięć jest jak nieuprzątnięte wysypisko śmieci - znajdziesz tam wszystko, tylko zwykle nie wiadomo, gdzie to jest.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** jakbym wiedział, co chcę dostać, to bym sobie to sam już dawno kupił. :) Wolę zatem być zaskoczony rzeczą, o której nigdy bym nawet nie pomyślał, że jej potrzebuję...

State of Emergency

Gatunek: zręcznościowa
Ocena: 7
Autor recenzji: Czarny Iwan
Podobne do: Postal 2
Wymagania: Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (przy tłumie ludzi, grafa zwalniała)
Internet: http://www.rockstargames.com/stateofemergency/main.html
Demo: brak
Strona: 063

Od autora: Groźny tytuł dla fanów rzeźni i brutalnych rajdów z bejzbolem. Całkiem zgrabny graficznie, wciągający i grywalny. Nie dla dzieci!

gem: Jedna z gier, o których NIE powinieneś opowiadać mamie.
Allor: To nie tylko gra, w którą nie powinny grać dzieci, to także gra, w którą nie powinno się w ogóle grać przy dzieciach, bo także dźwięki... są bardzo sugestywne, więc rzeź nie tylko widać, ale i słychać.
Hut: Taaa, dźwięki. Byłem kiedyś u znajomych na tzw. „studenckim" mieszkaniu, było kilka panów, trochę butelek itd. i tak sobie rozmawiamy, rozmawiamy, rozmawiamy i nagle zorientowałem się, że od dłuższego czasu coś, gdzieś huczy. Wsłuchałem się w ten dźwięk i... okazało się, że to jeden ze „studentów" gra obok w SoE i to on wydaje ten tępy, jednolity huk - to były serie z karabinu, non-stop przez 5-10 minut. To chyba wszystko na temat tej gry...
Smuggler: Głupie, prymitywne, brutalne, bez sensu i wdzięku. Jedna z gier, w którą za diabła nie chciałbym grać ani jej recenzować.

Pepin Krootki

- **Najbardziej chciałbym teraz:** siedzieć gdzieś daleko stąd - w miejscu, z którego widać horyzont, a nie widać żadnych śladów bytności człowieka.
- **Moim ideałem jest/są:** "Myśli nieuczesane" Stanisława Jerzego Leca.
- **Co cię napawa przerażeniem:** polskie elity.
- **Najważniejsza cecha gry:** realizm.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** historia.
- **Iloraz inteligencji:** mam!
- **Nigdy nie zapomnę:** gdy sobie zawiążę na palcu kokardkę.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** mile, wspaniałe, niespodziewane... coś.

Smuggler

- **Najbardziej chciałbym teraz:** nie mieć żadnych problemów.
- **Moim ideałem jest/są:** ludzie, którzy potrafią być wzorem dla innych... i potrafią śmiać się z siebie.
- **Co cię napawa przerażeniem:** a rozejrzycie się wokół... wystarczy, nie?
- **Najważniejsza cecha gry:** by od pierwszej chwili kopnęła mnie między... oczy.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** kreda.
- **Iloraz inteligencji:** wedle różnych testów - w przedziale 125-135.
- **Nigdy nie zapomnę:** włożyć spodni przed wyjściem do pracy. Mam nadzieję, że nie zapomnę.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** coś zupełnie niepraktycznego. :)

Temple of Elemental Evil

Gatunek: cRPG
Ocena: 8
Autor recenzji: Gem.ini
Podobne do: Pool of Radiance
Wymagania: P 700 MHz, 128 MB RAM, DirectX 9.0 (min.), 16 MB
Testowane na: Athlon 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (w miarę, ale nic szczególnego)
Internet: http://greyhawkgame.com/
Demo: nie ma
Strona: 080

Od autora: Niezwykle udane zestawienie starego (Temple of Elemental Evil to jedna z pierwszych kampanii Grayhawka) z nowym - znakomita oprawą graficzna. Rozgrywka sprowadza się do przebijania się przez hordy wrogów, jednak zaimplementowanie kompletnych zasad D & D 3.5 sprawia, że każde ze starć jest czymś nadzwyczajnym.

Smuggler: Krótko mówiąc - taki współczesny Eye of the Beholder. Jedyna klasyczna gra cRPG, którą ukończyłem, więc zapadła mi w pamięć.
Allor: Gdyby tak nie było błędów, byłoby super! Kilka uciążliwych jednak jest, a patch dopiero ma się pojawić - do tego momentu lepiej się wstrzymać z graniem, bo szkoda sobie popsuć pierwsze wrażenie.
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Worms 3D

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Worms Armageddon/World Party, Scorched Earth 3D
Wymagania: P700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.worms3.com
Strona: 056
Demo: CD/DVD 12/03
Testowane na: PIV 2 GHz, 512 MB RAM, Win XP, Radeon 8500 (bez problemów, płynnie)

Od autora: Niby wszystko nowe, ale jakby to samo - tyle, że w 3D. Dla fanów serii nie jest to jednak wada, a największa zaleta gry.

Czarny Iwan: Szkoda, że nie można zapić tego robaka...
Mac Abra: Przypomniał mi się dowcip - co robi Fremen pod wpływem depresji? Zalewa robaka! Wszelako kontakt z grą nie wprawił mnie w depresję, więc niczego zalewać nie muszę. Ale ja dałbym 7, 7+. I ta Wormaha Beach...
Smuggler: Jak wyjdzie patch poprawiający pracę kamer, będzie już całkiem dobrze, choć i teraz nie jest źle. Za wiele nie pograłem, ale wrażenie odniosłem pozytywne. Może właśnie dlatego? :)
Qn`ik: Z ostatniej chwili - grywalność znacznie wzrasta w... multiplayerze, o czym przekonałem się wczoraj, grając z Devi. Na planszy zostały dwa robaki, ona miała ruch. Już do mnie pędziła, ale... nie zauważyła wielkiej dziury, prowadzącej prosto do wody... Miałem później „cichy wieczór". ;)
Allor: Trza było dać jej wygrać - i samemu wpaść do dziury, jak tylko zostaliście jeden na jeden. Jakby wpadła za tobą, wieczór nie byłby wcale taki cichy. ;)
gem: Jedyne robaki, jakie toleruję, to te z tequili.
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki! A poza tym chcę powiedzieć, że mapa Wormaha Beach wymiata. :)

Tom & Jerry: Wejście Kota

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: (dalekie porównanie) Croc, Rayman
Wymagania: PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP, DirectX 8.0
Ocena: 5
Autor recenzji: mGamer
Internet: http://www.cenega.pl/
Demo: nie ma
Testowane na: AMD 1200 MHz, 320 MB RAM, GeForce 4 (absolutnie bez zarzutu) :)

Od autora: Pierwsze, co pomyślałem - kiedy otrząsnąłem się z szoku to to, że Wejście Kota to nie taka gra, jakiej się spodziewałem - tylko „jejku, Mortal Kombat dla dzieci". Przykro mi, Kocie, wolę Sonyę.

Smuggler: Wolę Duffy'ego albo Dextera. T & J mocno się zestarzało jako kreskówka, a jako gra - też nie budzi u mnie entuzjazmu.
Czarny Iwan: Miłe i przyjemne, ale szybko się nudzi.
Qn`ik: A ja nienawidzę tej kreskówki. Jak patrzę na tę cholerną mysz robiącą kotu lewatywę z dynamitu (ech, Jedi, gdzieżeś jest?), mam ochotę robić podobne rzeczy z ludźmi, którzy mówią, że to gry komputerowe są chore.
gem: A ja, dla odmiany, bardzo ją lubię. Numer z patelnią bierze mnie za każdym razem, gdy go widzę... ;P
Allor: Wolę już Toma i Jerry'ego od królika (wiecie - którego) lub ptaszka, choć i tak najlepsze są przygody kota Filemona. I koty tam bardziej rzeczywiste, i da się to podciągnąć pod popieranie rodzimych wartości. A tak swoją drogą - skoro w USA nawet bajki pełne są przemocy, to co tu się dziwić, że mają najwięcej problemów z bronią na świecie?
Eld: Graj w Enemy Territory - będziesz wielki!

Wings Of Honor

Gatunek: strzelanka/symulator
Podobne do: Asy Przestworzy
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/XP/2000, 12xCD, karta graficzna 64 MB
Autor recenzji: Eld
Internet: www.city-interactive.com
Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (wymagania sprzętowe spore, ale jakoś ten mój redakcyjny grat sobie z nimi poradził.)
Demo: DVD 12/03
Strona: 096

Od autora: Po niewypale, jakim były Asy Przestworzy, chłopaki z City Interactive w pełni się zrehabilitowali. WOH to naprawdę niezła strzelanka, z dodatkiem symulacji.

Mac Abra: Mnie się też podobało, ale... w pierwszej misji zestrzeliłem Niemców i słyszę – „leć do bazy". Problem w tym, że bazy nie ma. A druga misja treningowa wykrzaczyła mi się. I tylko sobie smaku narobiłem, bo gra zapowiadała się (po demie sądząc) bardzo pysznie, choć - ponoć - tylko u mnie się tak krzaczy. Pech...
Smuggler: Hm... niam... coś jak Wings na Amigę - brakuje mi tylko powiewającego szalika na szyi pilota... I wymusza bardzo agresywną taktykę walki. Warto zagrać!

Allor: Wings to było to! Zwłaszcza lądowanie w kapuście.
Qn`ik: Kawał dobrej i rzetelnej roboty. Niestety mój kontakt z grą ograniczył się tylko do zaglądania przez ramię latającemu Smugglerowi - ja po prostu nie znoszę dżojstików i konieczności ich używania.

Zemsta urzędasa

Gatunek: logiczno-zręcznościowa
Ocena: 5
Autor recenzji: Stranger
Podobne do: Neighbours from Hell
Wymagania: P II 266 MHz, 32 MB RAM
Testowane na: Athlon 1600XP+, 256 MB DDR, GF 4Ti4200, Win XP Professional (nie miało prawa zwalniać) :-)
Internet: nie ma
Demo: nie ma
Strona: 102

Od autora: Po pewnym czasie przekonałem się do niej. Za tak niewygórowaną cenę może to być całkiem niezła odskocznia od „normalnych" gier. Nie ma to - jak wyżyć się na kolegach z pracy. :-)

Smuggler: Miałem uczucie deja vu - grafika jak na Amidze 500...
Czarny Iwan: Pomysł może i świeży, ale co z tego, skoro gra ma zero prezencji. Nie po to ciułamy na kolejne upgrade'y, by oglądać obrazki z prehistorii.
Qn`ik: Ocena zasłużona, ale pomysł naprawdę dobry - może ktoś zrealizuje coś w tym stylu - tyle, że w porządnej oprawie graficznej? Jakiś sequel?...
Mac Abra: Hm... może lepiej będzie, jeśli nic nie powiem - nie będę łamał monopolu Elda na (ocenzurowane) :) bluzgi w GW...
gem: Poza tym - wirtualne siadanie na ksero to nie to samo, co w rzeczywistości (nie, Iwan?). ;P)
Allor: Lepiej na skanerze - i potem puścić to na drukarkę do proofów dla drukarni - cztery litery w A0 to jest to. ;)
Eld: Graj w Enemy...
Qn`ik: Tak, tak - WIEMY!

Qn'ik

- **Najbardziej chciałbym teraz:** mieć co najmniej 40-godzinną dobę i całkowicie odzwyczaić organizm od snu.
- **Moim ideałem jest/są:** PRAWDZIWI nonkonformiści - czyli ci, którzy nie dali się jakże modnemu ostatnio cynizmowi.
- **Co cię napawa przerażeniem:** lista lektur na rozpoczęty rok akademicki.
- **Najważniejsza cecha gry:** to, czy pierwsza napotkana postać na siódmym etapie jest leworęczna. A jeśli nie jest - pozostaje grywalność.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** chyba język polski.
- **Iloraz inteligencji:** wg Apaczów - mnóstwo. (Apacze znali cztery liczby: 1, 2, 3 i mnóstwo).
- **Nigdy nie zapomnę:** jednego z niedziałających kodów do Raymana (pierwszej części) - opublikowanego w jednym z pierwszych CDA. Oto on - trj8p. :)
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** monitor LCD, choć jestem już na tyle duży, że szczerze się ucieszę z ciepłej welnianej czapki. ;)

Tiges

- **Najbardziej chciałbym teraz:** pojeździć gokartem.
- **Moim ideałem jest/są:** nie mam ideałów. ;)
- **Co cię napawa przerażeniem:** sytuacja polityczna w kraju.
- **Najważniejsza cecha gry:** hm... ma mnie wciągnąć.
- **Ulubiony przedmiot w szkole:** WF.
- **Iloraz inteligencji:** 136 na ostatnim teście. :>
- **Nigdy nie zapomnę:** jak się synek popatrzył na mnie po urodzeniu.
- **Pod choinkę chciałbym dostać:** Porsche 911 Turbo rocznik 1995. :)

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, grafikie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.play-software.pl

Doręczenie przez Pocztę - 19 zł (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Fvat z dostępnością towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeżeli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

Cycling Manager 2

POKIERUJ ZESPOŁEM KOLARZY

Cycling Manager 2 rozwala CI na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.

POLSKA WERSJA
MAX GAME 5/2003

W sklepach Cycling Manager 2 bez dodatkowej płyty na 2CD

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME

PROMOCJE

1 KNIGHTS MERCHANTS (PL) GRATIS*
2 SEARCH RESCUE 3 (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z trzech gier gratis lub płakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej przez siebie gry, wyślemy Ci losową. Promocji nr 4 dotyczy zamówień przysłanych do 28 października 2003r. wybierz pokrowiec na CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą się pokazać wcześniej gwarantowanej.
*Do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32

SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMS-a.

DROGOWA MAPA POLSKI 2004 — 19zł

MÓJ DOM 3D — NOWOŚĆ — 19zł

FOTO STUDIO — NOWOŚĆ — 19zł

11000 KLIPARTÓW 2004 — NOWOŚĆ — 19zł

POLSKIE CZCIONKI 2004 — NOWOŚĆ — 19zł

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 — 19zł

CYCLING MANAGER 3 — NOWOŚĆ — 45zł — WWW.CYCLING-MANAGER.PL

MALUCH RACER — 19zł

WORMS 3D — NOWOŚĆ — 84zł

COMMANDOS 3 — NOWOŚĆ — 118zł

GTA VICE CITY — 117zł

SEA DOGS — 19zł

MASSIVE ASSAULT — ZAPOWIEDŹ — 19,90zł — WWW.MASSIVEASSAULT.COM — PREMIERA 25.11.2003

WANTED GUNS — ZAPOWIEDŹ — 19,90zł — WWW.WANTEDGUNS.COM — PREMIERA 10.12.2003

ENIGMA: RISING TIDE — ZAPOWIEDŹ — 45zł — WWW.WARFLEET.NET — PREMIERA 30.11.2003

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

AGE OF EMPIRES GOLD	32 zł
AGE OF WONDERS 2	32 zł
AR RUSH	10 zł
AIRLINES 2	19 zł
ALIEN NATIONS 2	44 zł
ALIEN VS PREDATOR	84 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł
ANNO 1503	109 zł
ANNO 1602	32 zł
ARCANUM	63 zł
ARMORED FIST 3	35 zł
ATLANTIS II	27 zł
BALDURS GATE	27 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BEACH LIFE DELUXE	67 zł
BEACH SOCCER	10 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY	10 zł
BLITZKRIEG	109 zł
CHROME	85 zł
CIVILIZATION III	54 zł
COLD ZERO	27 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł
COMANCHE 4	36 zł
COMMANDOS 3 BERLIN	118 zł
COMMANDOS SUPERPACK	85 zł
CONFLICT: DESERT STORM	45 zł
COUNTERSTRIKE COND. ZERO	109 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DAY OF DEFEAT	65 zł
DELTA FORCE: BLACK HA	65 zł
DELTA FORCE: LAND WAR	37 zł
DEST.COM + SILENT HUNT 2	84 zł
DEUS EX	37 zł
DEVASTATION	44 zł
DIAMENTY	10 zł
DOWNTOWN RUN	45 zł
EMERGENCY	19 zł
EMERGENCY 2	54 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 PL	19 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FIFA FOOTBALL 2003	119 zł
FIRE DEPARTMENT	84 zł
FLANKER 2.5	32 zł
GHOST MASTER	85 zł
GLUPKI Z KOSMOSU	26 zł
GOTHIC	27 zł
GOTHIC 2	84 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł
GROM	65 zł
GTA: VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
HARENGER PC	73 zł
HARD TRUCK: 18 WHE	45 zł
HARRY P. I KAMIEŃ FILOZ	54 zł
HARRY P. I KOMNATA TAJ	79 zł
HEGEMONIA	62 zł
HEROES OF M&M 4	54 zł
HEROES 3 M&M SHADOW	19 zł
HEROES M&M 3 + ARMAG	19 zł
HEROES M&M 4 +GATER	85 zł
HOTEL GIANT	27 zł
HUGO: SMAKKABALL	67 zł
HUGO: TROFIK WYSPA	54 zł
HULK	85 zł
ICEWIND DALE 1	19 zł
ICEWIND DALE II	84 zł
IL -2 STURMOVIK: FORG	85 zł
INDUSTRY GIANT 2	45 zł
JAK ROZTZALEC WW	67 zł
JURASSIC PARK: OPER	119 zł
KAAN	54 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS	19 zł
KNIGHTS AND MER. 2 - TPR	29 zł
KRASNALE 2	10 zł
KUKŁA W KOSMOSIE 3D	19 zł
LARRY 7	19 zł
LIONHEART	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
MAFIA	45 zł
MAHJONGG	10 zł
MALUCH RACER	19 zł
MALUCH RACER deluxe	29 zł
MEDAL OF H ALLIED ASS	109 zł
MEDAL OF HONOR: SPEAR	74 zł
MEDIEVAL - VIKING	85 zł
MEGAPACK KIDS (3-5 lat)	29 zł
MEGAPACK KIDS (6-10 lat)	29 zł
MICRO COMMANDOS	29 zł
MIDNIGHT CLUB 2	109 zł
MIDNIGHT RACING	19 zł
MIDTOWN MADNESS	32 zł
MIGHT & MAGIC 9	44 zł
MODI I NINJA	19 zł
MORROW: BLOODMOON	54 zł
MORROWIND + TRIBUNAL	84 zł
MOTO GP 2	84 zł
MOVIE STUDIO BOSS	19 zł
NBA LIVE 2003	109 zł
NEED FOR S.: HOT PUR 2	79 zł
NEVERM. NGHTS: SHAD	67 zł
NEVERWINTER + MISJE	109 zł
OPERATION FLAS - PLAT	85 zł
PACIFIC WARRIORS	10 zł
PANZER GEN. III - SCOR	31 zł
PARADISE CRACKED	73 zł
PASJANSE	10 zł
PINGWINEK KELVIN	19 zł
PIRACI Z KARAIBÓW	84 zł
PIZZA CONNECTION 2	19 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
PORT ROYALE	85 zł
POSTAL 2	44 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRO RALLY 2001	19 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAINBOW 6 COVERT OPS	32 zł
RALLY CHAMPIONSHIP EXTR	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 3	62 zł
RAYMAN M	27 zł
RC CARS	73 zł
RED FACTION	27 zł
RED FACTION II	44 zł
RESTAURANT EMPIRE	27 zł
ROBIN HOOD	19 zł
RZEŹNIK	10 zł
SEA DOGS	19 zł
SEARCH & R.VIETNAM	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SERIOUS SAM 1&2	45 zł
SETTLERS IV ZESTAW KOL	69 zł
SILENT HUNTER II	63 zł
SIM CITY 3000	36 zł
SIM CITY 4	116 zł
SIMS DELUXE EDITION	103 zł
SIMS GWIAZDA	74 zł
SIMS ZWIERZAKI	67 zł
SOFTWARE TYCOON	25 zł
SPIDI	10 zł
SPLINTER CELL	109 zł
STEEL BEATS	45 zł
SUDDEN STRIKE 2	84 zł
SYBERIA	66 zł
TENIS MASTERS SERIES	22 zł
THE 3D GAMEMAKER	22 zł
THE THING	63 zł
TOCA RACE DRIVER	84 zł
TRAINZ	45 zł
TRON 2.0	84 zł
TROPICO 2: WYSPA PIRATÓW	85 zł
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
UFO: KOLEJNE STARCIE	84 zł
WARCRAFT II FROZEN	69 zł
WARCRAFT III: REIGN OF C	65 zł
WARRIOR KINGS	19 zł
WILL ROCK	45 zł
WINGS OF HONOR	59 zł
WORLD WAR II: FRONT...COM	85 zł
WORMS ARMAGEDDON	19 zł
WORMS BLAST	27 zł
WYSPA 7 SKARBÓW	19 zł
WORMS 3D	84 zł

HALFLIFE + COUNTER. — 45zł

LIONHEART — 84zł

UFO — 84zł

CAPITALISM 2 — 19zł

PLANESCAPE TORMENT — 19zł

WORMS ARMAGEDDON — 19zł

EUROPA UNIVERSALIS 2 — 19zł

POLDEK DRIVER

WWW.POLDEK.PLAY.COM.PL

- Efekty uszkodzeń samochodu
- 7 kultowych wozów
- 7 klimatycznych tras
- Nowe efekty świetlne
- Nowy system kolizji

PREMIERA 18.11.2003

Zapraszamy do ścigania się kultowym samochodami. Dostępne są wersje tuningowe, które wyglądają i jeżdżą jak prawdziwe bolidy. Tym razem możesz zobaczyć na swoim samochodzie zniszczenia. Gra zawiera w sobie DirectX 9.0b, oraz działa na wszystkich polskich kartach graficznych.

POLDAS COUPE — 19zł

POLDAS SPORT

POLDAS TUNER

DEMO

GRA DOSTĘPNA BĘDZIE RÓWNIEŻ W MIESIĘCZNIKU MAXGAME 6/2003 (na dodatkowej 4 pełnej wersji gier) od 18.11.2003

19zł

WWW.POLDEK.PLAY.COM.PL

TOP 10

1	MALUCH RECER 19zł
2	CYCLING MANAGER 2 19zł
3	HIP HOP 3 19zł
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł
5	MÓJ DOM 3D 19zł
6	ROLLER COASTER WORLD 19zł
7	AIRLINES 2 19zł
8	WORMS 3D 84zł
9	PURE PINBALL 19zł
10	POLDEK DRIVER 19zł

Lista zestawiona na podstawie zamówionych towarów w www.PLAY.com.pl w okresie 1-25 października 2003

TERAZ!

eJay HipHop3 — PROGRAMY MUZYCZNE W SUPER CENIE!

EJAY HIP HOP 3 — 19zł

EJAY DANCE 3 — 19zł

EJAY DELUXE BOX HIPHOP3 + DANCE 3 GARTISI — 29zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

GAMER 1/2003

już w kioskach.
Nowe pismo - teraz w promocyjnej cenie!
3 x PEŁNE WERSJE GIER: Motocross Stunt Racer, Dzikie Gry
10 x DEMO: Maluch Racer, Speede Ju, Spidi, Kostucha
5 x RECENZJE

4,90 zł — SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX KIDS 4/2003

już w kioskach.
Gra komputerowa Tennis Antics dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.

Na płycie znajdziesz również pełną wersję gry Toyland Racer, oraz grywalne dema gier: Pingwinek Kelvin, Spidi, Maluch racer oraz Wielu innych.

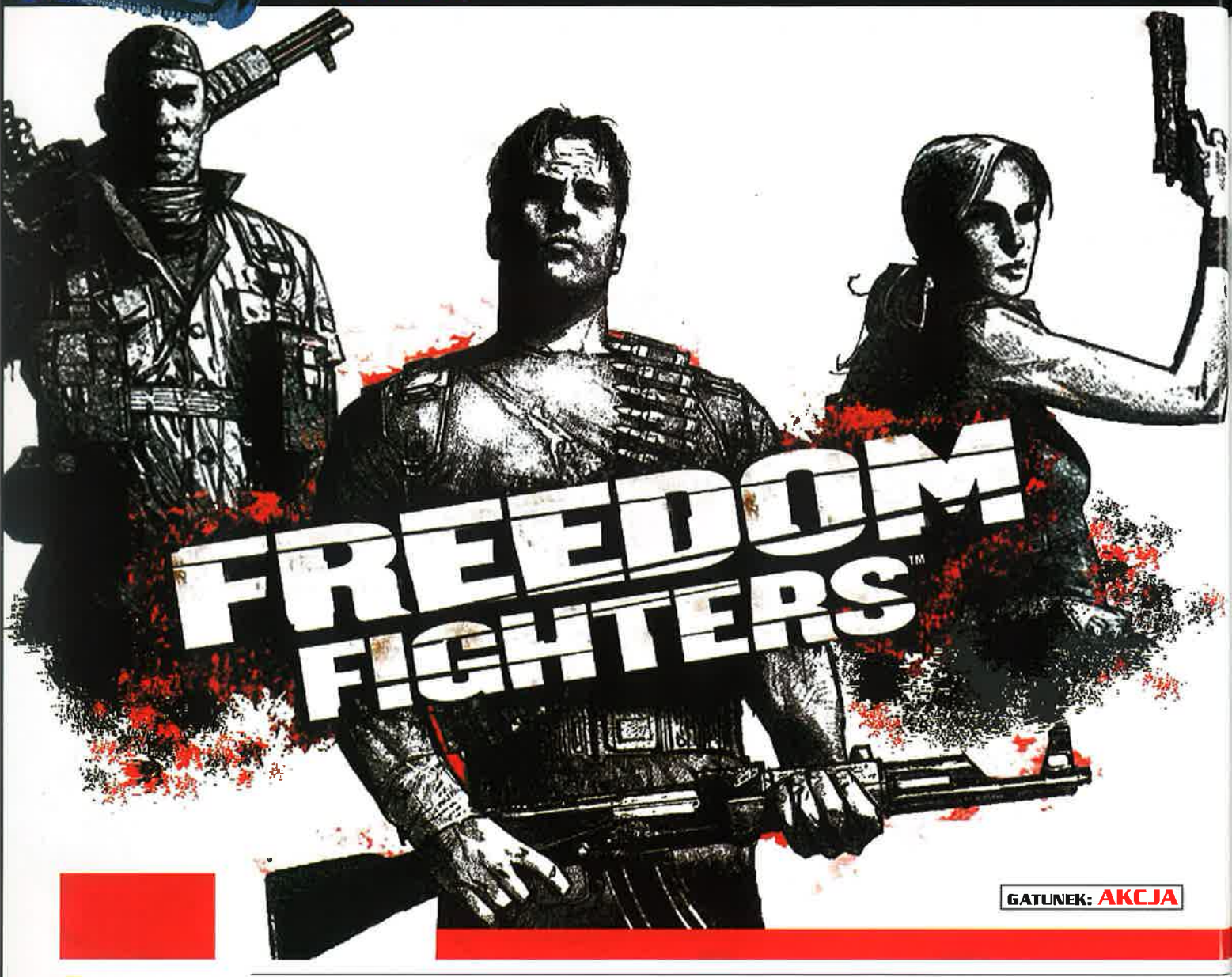
4,90 zł — SZUKAJ W: KIOSKACH

KOMPUTER CD 2/2003

Od 22.10.2003 w kioskach
Pełne wersje: MegaPinball, Słownik hisz.-pol., freeCAD
Dema: Poldek Driver, Maluch Racer nowe demo!
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

14 PEŁNYCH WERSJI

4,90 zł — SZUKAJ W: KIOSKACH



GATUNEK: AKCJA

Hut Sędzimir

W imię wolności i sprawiedliwości wysyłamy nasze wojska do tego kraju zżeranego przez korupcję i rozkład administracji rządowej, kraju ograniczającego podstawowe obywatelskie wolności, kraju, którego obywatele oczekują pomocy. To misja pokojowa, która ma na celu przywrócenie porządku na tych ziemiach. Przynosimy pokój!!!

Niedawne wydarzenia na świecie i panujący, przynajmniej w większej części Starego Kontynentu, antyamerykański klimat podpowiadają, że słowa zawarte we wstępie do tego tekstu to fragment kolejnej tyrady Busha, który tymi słowami stara się usprawiedliwić najazd na kraj należący (zasłużenie lub nie) do Osi Zła. Zanim jednak antyglobaliści (i rockowi piosenkarze) wykrzykiwali hasła porównujące Busha z szatanem (i Saddama), a Stany Zjednoczone - Babilonem, inny kraj cieszył się opinią „najbardziej złowrogiej potęgi na naszej planecie". Który? Związek Radziecki rządzony przez opętanych żądzą władzy aparatczyków socjalistycznej władzy. Gra Freedom Fighters przypomina ten sposób myślenia o „Ruskich", a na dodatek jest chyba najbardziej proamerykańską produkcją wydaną w tym roku – co jest o tyle dziwne, że grę stworzyli Duńczycy - studio IO Interactive, które na koncie ma obie części Hitmana.

Hydraulik bohaterem

Tym razem historia nie toczy się kołem, a raczej zagina się w alternatywnej rzeczywistości. W Freedom Fighters Zimną Wojnę wygrał Związek Radziecki – konflikt w Zatoce Świń zakończył się porażką USA, Rosjanie zachowali pozycję na Kubie, przejęli władzę nad Meksykiem i w kilkadziesiąt lat po II wojnie światowej stali się największym światowym imperium. Stany Zjednoczone, jako jedna z nielicznych pozostałych nacji, bronią się jeszcze przed naporem czerwonoarmistów, ale nawet tutaj obywatele nie czują się pewni jutra. Obawy te wyrażają publicznie organizacje, takie jak Warning Against Reds (W.A.R.), których członkowie informują publicznie o łamaniu praw człowieka i innych przestępstwach popełnianych przez wodzów Związku Radzieckiego.

Niezbyt rozgarnięty, ale dobroduszny kumpel, nastoletni spec od komputerów i bohater o nieprzenikliwym spojrzeniu, to właściwie gotowy scenariusz filmu!

I właśnie w mieszkaniu jednej z czołowych działaczek takiej organizacji - Isabelli Angeliny, zaczyna się gra... w chwili, w której do jej mieszkania wchodzi dwóch hydraulików - bracia Chris i Troy Stone'owie. To miała być tylko rutynowa naprawa cieknącego zlewu. Kiedy jednak okazało się, że mieszkanie jest puste, a w chwilę po hydraulikach przez te same drzwi weszli uzbrojeni i opancerzeni żołnierze z naszywkami CCCP, uszczelnianie rur zamieniło się w dramatyczną próbę przeżycia. Wtedy też przejmujesz sterowanie Chrisem – głównym bohaterem gry. Przeciwnicy mają ciężki sprzęt - karabiny, a nawet helikopter. Nie udaje ci się więc uratować Troya, którego porywają, biorąc go omyłkowo za chłopaka Isabelli. Początkowo chcesz tylko uratować brata z opresji, ale twoja batalia szybko zamienia się w walkę o wolność - stajesz na czele niewielkiej, nowojorskiej grupy bojowników o niepodległość, która ostatecznie zmieni losy tej wojny, a być może nawet świata.

Kanał

Gra podzielona jest na misje obejmujące zazwyczaj (z wyjątkiem 2-3) pewien obszar Nowego Jorku, na jakim znajduje się kilka (od dwóch do czterech) ważnych lokacji. Mimo że mapy z poszczególnymi lokacjami są od siebie oddzielone, mają własne cele do zdobycia, a przejście między nimi wiąże się z koniecznością wczytania nowego etapu - lokacje te zawsze są ze sobą w pewien sposób połączone. W jednej z pierwszych misji musisz - dla przykładu - uratować więźniów trzymanych na posterunku policji (jedna lokacja), ale jest to ekstremalnie trudne, jeśli nie usuniesz wcześniej snajperów, którzy usadowili się na dachu stacji benzynowej (druga lokacja). By przejść tą misję, musisz wpierw usunąć snajperów, znaleźć studzienkę kanalizacyjną i przejść kanałami w okolice posterunku policji. Studzienki kanalizacyjne/kanały służą tu więc do przechodzenia pomiędzy poszczególnymi etapami, pełnią także rolę punktów, w których nagrywasz grę. Jest ich wystarczająco dużo, by - pod warunkiem że pamiętasz o „sejwach" - móc zapisać grę w najważniejszych momentach, a jednocześnie na tyle mało, by nie działało to jak quick/save w tradycyjnych FPS-ach.

Stars & stripes

Motywami, które zmuszają cię do przechodzenia pomiędzy poszczególnymi lokacjami w obrębie danej misji, są zwykle albo konieczność zdobycia ładunków wybuchowych, albo potrzeba zlikwidowania rosyjskiego wsparcia ogniowego. To rozwiązanie powtarza się właściwie co misję, podobnie jak i cel główny wszystkich etapów, czyli podniesienie flagi amerykańskiej na wszystkich ważnych budynkach danego obszaru - co symbolizuje, że kontrola nad nim została przejęta przez rebeliantów. Mimo że same zadania misji nie są zróżnicowane, każda z nich jest wyjątkowym, unikatowym przeżyciem, a to za sprawą sposobu, w jaki je zaprojektowano. W niektórych najlepszą drogą do flagi jest dyskretne przejście za posterunkami Rosjan, w innych jedynym wyjściem jest frontalny atak na ich pozycje. Jedną z misji rozgrywasz w parku prowadzącym do szkoły średniej zamienionej przez czerwonoarmistów w koszary, w innej przeprowadzasz szturm na budynek telewizji SAFN, by nadać wezwanie walki do mieszkańców Nowego Jorku. Mapy większości lokacji są stosunkowo rozległe, ale nie na tyle, by można się było w nich zgubić. Niestety w kilku z nich pojawiają się niewidzialne ściany, czyli coś, czego bardzo nie lubimy.

Bojownik czy bojownicy?

Na szczęście w walce z Ruskimi przez większą część gry nie jesteś sam. To największa innowacja w Freedom Fighters – na ulicach Nowego Jorku spotkasz innych bojowników o wolność, którzy gotowi są wykonywać twoje rozkazy. Liczba żołnierzy, którzy mogą ci towarzyszyć, zależy od twojego poziomu charyzmy, ten zaś wzrasta z każdym wykonanym zadaniem, każdym wyleczonym rannym cywilem i uratowanym więźniem. Maksymalnie pod komendą może się znajdować 12 żołnierzy i to właśnie ich obecność sprawia, że FF to gra tak niezwykła, oryginalna i godna polecenia. Sterowanie kompanami odbywa się tu bardzo prosto - każdemu z nich, lub też wszystkim naraz, możesz wydać rozkaz podążania za sobą (klawisz [1]), zaatakowania wskazanego celownikiem obszaru lub przeciwnika (klawisz [2]) czy też bronienia pozycji – tej, w której akurat jesteście lub innej, na jaką wskażesz (klawisz [3]).

Mimo lapidarnej formy tych rozkazów - wystarczają one, aby poprowadzić rebeliantów do zwycięstwa – także dlatego, że odznaczają się oni sztuczną inteligencją stojącą na wyjątkowo wysokim poziomie. Zdarzają się, i owszem, typowe dla takich gier babole w rodzaju przechodzenia z punktu A do B okrężną drogą, niereagowanie na rozgrywającą się w pobliżu strzelaninę. Jednak w porównaniu z kompanami kierowanymi przez komputer w innych grach są to przypadki sporadyczne. Kiedy AI chodzi dobrze, robi piorunujące wrażenie. Twoi żołnierze wykorzystują zasłony terenowe, samodzielnie się leczą (ale niestety nie wiedzą, jak pomóc rannemu koledze), uciekają (z głową!!!) przed granatami, obsadzają ciężkie działka zainstalowane na umocnieniach Rosjan, nie pakują się bezmyślnie pod ostrzał. Bomba!

Strzelanina na ulicach

Bez towarzyszących Chrisowi rebeliantów Freedom Fighters byłby tylko niezłym, ale nie wyjątkowym (i na pewno dużo niżej ocenionym) FPS-em, z ciekawym widokiem TPP/FPP. Obecność innych bojowników na polu walki sprawia jednak, że większość misji w Freedom Fighters to

Tatiana nie jest tania

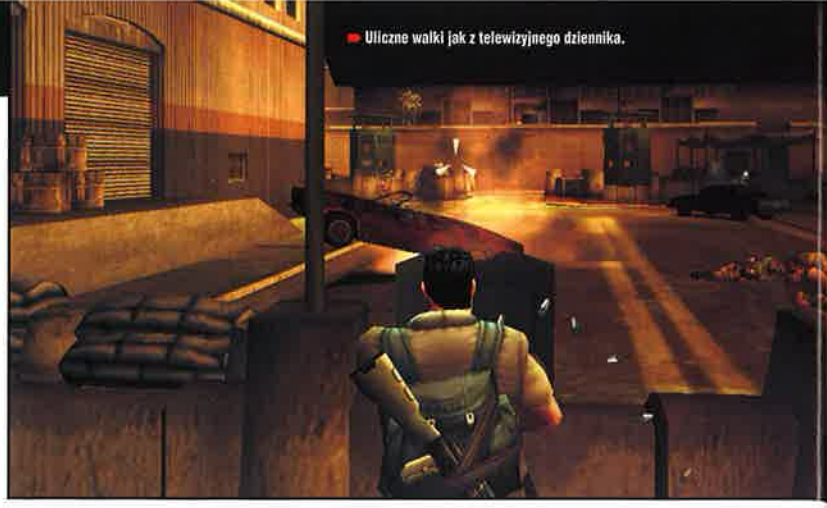
Tatiana Kempinksy - prezenterka wiadomości stacji SAFN, która pojawia się w większości przerywników animowanych pomiędzy misjami, to prawdziwy kwiat rosyjskiej kobiecości. Zawsze piękna, z nienagannym makijażem, jest obiektem westchnień czerwonoarmistów - pojawia się na plakatach, billboardach, no i w telewizji...

Tatiana na plakacie w korytarzu do męskiej toalety...

...ten sam plakat, ale wycięty i oprawiony przez jej wiernego fana...

...i Tatiana na żywo... dla stacji SAFN.

Oprawa graficzno-dźwiękowa FF nie zapiera może dechu w piersiach pod względem technicznych bajerów, ale wykonano ją solidnie i na wysokim poziomie, z dbałością o ogólną estetykę.


Uliczne walki jak z telewizyjnego dziennika.

Marketing interaktywny

Twórcą Freedom fighters jest firma IO Interactive - duński zespół programistów, grafików i muzyków, którzy dwoma częściami Hitmana – a teraz Freedom Fighters – udowodnili, że stać ich na wiele. Dlatego też dumnie promują siebie i własne logo – kilka razy w FF znajdziesz je w najbardziej nieoczekiwanych miejsach...

Logo IO na wagonach kolejowych pozostawionych na bocznicy. Numer 47 też nie jest tutaj przypadkiem....

Klub nocny? Siedziba tajnej organizacji? Cokolwiek by to nie było – IO tu było...

doświadczenie niespotykane w żadnej innej grze. Czujesz, że jest z tobą cały zespół, że tak jak ty - walczą oni o wolność i niepodległość ojczyzny, że władają bronią niemal tak samo dobrze jak ty.

Emocje podnoszą także lokacje, w których rozgrywają się misje - głównie ulice, aleje, parki i duże budynki - ogólnie miejskie pole walki. Tutaj taktyka i współdziałanie żołnierzy nabierają szczególnie dużego znaczenia, kiedy np. dwóch ostrzeliwuje wroga, kryjąc tym samym resztę, trzech przeprowadza atak frontalny, a jeden, korzystając z wraków samochodów i zniszczonych fragmentów budynków, zakrada się od tyłu na pozycje przeciwnika i rzuca w sam środek ich umocnień koktajl mołotowa. Tego typu sytuacje są w Freedom Fighters normalką i muszę przyznać - żaden taktyczny shooter nie odtwarzał potyczek tak dobrze (najbliżej do FF ma chyba stary już, ale wciąż nieźle trzymający się SWAT 3).

Nie będzie Rusek pluł nam w twarz...

godzin (a na najniższym poziomie trudności, noszącym znamienną nazwę Demonstrator, nawet poniżej 5 godzin). Zawodzi także zakończenie, które nie jest może tak niesatysfakcjonujące jak końcówka drugiego „Matriksa", ale mimo wszystko, po budowaniu tak silnej relacji z głównym bohaterem (a uwierzcie mi, strzelając do Ruskich w drugiej połowie gry, będziecie ciskać w stronę monitora amerykańskie przekleństwa), nie daje poczucia spełnienia.

No bo co to za końcówka, w której dowiadujesz się, że... [ej, tego im chyba nie chcesz zdradzić – przyp. Smugglera]. Zapewniam, że nawet mimo powyższych uwag te 10 godzin gry będzie naładowanych emocjami i adrenaliną do ostatniej minuty. I w tym akurat przypadku zgodzę się z tezą, że intensywnie i krótko to lepiej niż długo, ale nudno i rozwlekle. Stąd tak wysoka ocena.... Na pohybel Ruskim!

Freedom Fighters to gra wyśmienita - na swój sposób nowatorska i zabójczo grywalna.

10/2003

8+

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: IO Interactive
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ grywalność
- ⊕ stylizacja w grafice i dźwięku
- ⊕ uproszczona, ale wciągająca fabuła
- ⊕ humor, klimat, atmosfera
- ⊕ świetne AI towarzyszy broni...
- ⊖ ...którzy jednak mimo wszystko potrafią się czasem pogubić

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 9

http://www.eagames.com/official/freedom/

Dobrze też, że - choć fabuła gry rozgrywa się w przyszłości, broń znajdująca się w twoim

Atak na stację telewizyjną to najlepsza misja w grze.

arsenale jest tradycyjna: karabin maszynowy, pistolet maszynowy, wyrzutnia moździerzy, karabin snajperski, koktajl mołotowa i granat odłamkowy. Na realizm i adrenalinę wpływa także dodatnio to, że w każdej chwili możesz nieść - poza pistoletem, tylko jeden rodzaj broni, a amunicja wcale nie leży tutaj rozrzucona za każdym rogiem.

Gra, film czy komiks?

Fabuła Freedom Fighters, choć na swój sposób banalna i schematyczna, doskonale nadawałaby się na wielki hollywoodzki spektakl kinowy w rodzaju „Dnia Niepodległości". Już przerywniki pomiędzy misjami (występują w dwóch rodzajach – albo jako dziennik wiadomości SAFN, albo jako animacja pokazująca wydarzenia, w jakich bierze udział bohater) wykonano w sposób filmowy, z charakterystyczną dla obrazów kinowych pracą kamery i udźwiękowieniem.

Grafika wykorzystana w grze - mocno stylizowana i charakterystyczna dla niej już na pierwszy rzut oka, jednak przypomina bardziej nowoczesny amerykański komiks, który mógłby być z powodzeniem wydawany przez duże wydawnictwa, takie jak DC, Marvel czy Image. Trójwymiarowe modele - szczególnie te pojazdów, nie są zbyt bogate w szczegóły (to w końcu gra przygotowywana równocześnie na konsole i PC), ale nie sposób odmówić grze estetycznego, zwyczajnie miłego dla oka wyglądu.

Silniczek graficzny GLACIER napędzający Freedom Fighters radzi sobie z animowaniem kilkudziesięciu żołnierzy i kilku pojazdów jednocześnie, ma też kilka fajnych efektów środowiskowych, np. efekt z deszczem padającym do kałuży czy sposób, na jaki wykonano śnieg. Z klimatem gry i jej treścią świetnie współgra ścieżka dźwiękowa - muzyka to tutaj zaśpiewy na wiele głosów nawiązujące do rosyjskiej muzyki chóralnej; odgłosy strzału są odpowiednio ciężkie i brutalne, a okrzyki wydawane przez twoich i przeciwników na polu walki wzmacniają wrażenie uczestniczenia w prawdziwej partyzanckiej wojnie. Oprawa graficzno-dźwiękowa FF może zatem nie zapiera dechu w piersiach pod względem technicznych bajerów, ale wykonano ją solidnie i na wysokim poziomie, z dbałością o ogólną estetykę.

Czemu tak krótko?

Freedom Fighters to gra wyśmienita – w pewien sposób nowatorska i zabójczo grywalna. Nie brakuje też w niej poczucia humoru, a świat wykreowany na jej potrzeby zaskakuje spójnością. Dla przykładu - pełniące rolę przerywników między misjami dzienniki nadawane przez SAFN prowadzone są przez uroczą Tatyanę Kempinsky, którą potem można zobaczyć na plakatach wieszanych przez rosyjskich soldatów.

Jest to również świat dynamiczny - fabuła gry obejmuje bowiem kilkanaście jesienno-zimowych tygodni, a Nowy Jork z każdej kolejnej misji jest inny od tego z poprzedniej. Jest wszystko, co powinna mieć bardzo dobra gra, godna serii kolejna część.

Niestety oprócz tego, że Freedom Fighters to gra rzeczywiście wyśmienita - jest również bardzo krótka i bez szczególnego zaangażowania można ją przejść w krócej niż 10

KokoMANDO
Kokomando to młody kogucik.
Do niedawna mieszkał spokojnie w swoim kurniku wraz z innymi kurami,
wśród których była też jego wybranka.
Jednak ostatnie wydarzenia zakłóciły tę sielankę.
Banda lisów-porywaczy napadła na kurnik i porwała kury!!!
Szybka i dynamiczna akcja
Pełne 3D: obiekty, animacje, światła
Oryginalna, bajecznie kolorowa grafika
30 poziomów głównych, 10 ukrytych poziomów dodatkowych
Przeszkody naturalne i sztuczne: woda, bagna, lawa, doły, pułapki, platformy...
Wrogowie i przeciwnicy różnej maści, w tym Bossowie na zakończenie etapów
Mnogość broni np.: granatnik na jajka, kusza na zapałki, pistolet na wodę i wiele, wiele innych wynalazków
Super Gra
w Super Cenie - 49,90
ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE
tel: (17) 856 99 12
zakupy@lkavalon.com
www.lkavalon.com
całkowicie po polsku
LK AVALON
www.lkavalon.com

GATUNEK: ARCADE

On`ik

Przez ostatnie dni nie mogę jeść ani spać. Wszędzie widzę i słyszę to samo, jedno słowo obija mi się bezustannie po czaszce, nie dając chwili wytchnienia. Oto ono: *dehelmintyzacja*. I obiecuję - więcej go już w tym tekście nie uświadczycie.

WORMS 3D

Wreszcie są! Nowe, pełne, kolorowe, trójwymiarowe, pocieszne i jak zwykle krwiożercze! A ja piszę już o nich piąty raz...

Przybyłem...

Robaki to temat oklepany w CDA niczym blacha powypadkowego samochodu sprowadzonego z Niemiec. Niemniej jest on tak wdzięczny, że słów o nich nigdy za wiele. Oczywiście pod warunkiem, że komuś chce się to czytać, zamiast pobiec czym prędzej do sklepu, skrzyknąć kumpli i rozpocząć radosną rzeź.

Zobaczyłem...

Worms 3D to zupełnie nowa jakość. Wreszcie robaki nie są płaskie - i to zdanie najtrafniej oddaje wszystkie zmiany, jakie zaszły w tej grze od bardzo wielu lat. Teraz strzelamy z bazooki i shotguna, używając trybu FWP (First Worm Perspective, a co myśleliście?), a air strike'a możemy zaaplikować w każdym miejscu mapy - jak nam się żywnie podoba. Na tym oczywiście różnice się nie kończą - przeniosły w wymiar głębi niosą za sobą daleko idące zmiany w taktyce, o tym jednak za chwilę.

Team17 specjalnie wydało tak mało rozbudowany produkt, aby przez najbliższe kilka lat robić doń dodatki i z nich żyć. Zupełnie tak, jak to było do tej pory.

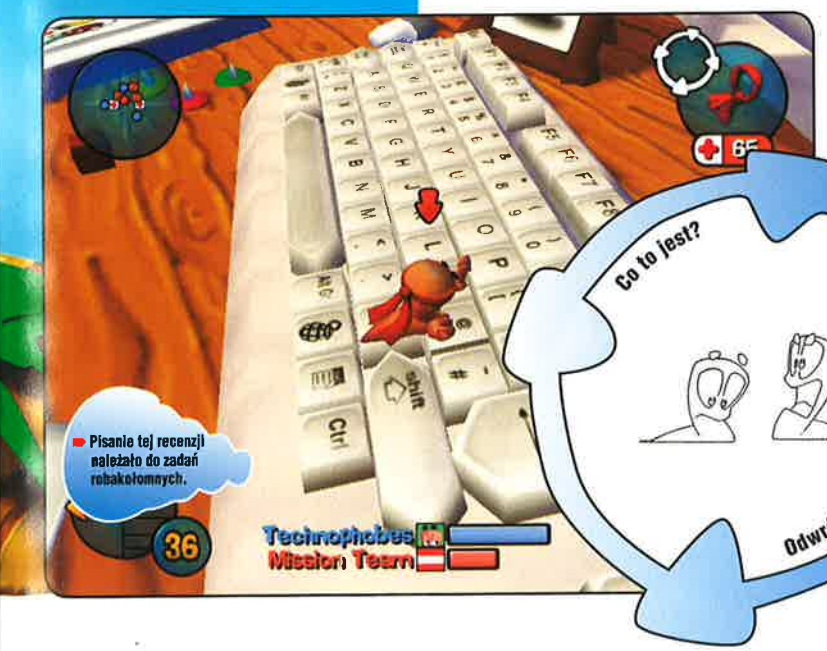
Na pierwszy rzut oka Worms 3D sprawiło na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Wydało mi się bardzo kolorowe, szczegółowe i śliczne - dokładnie takie, jakie było w poprzednich częściach. Było to jednak spojrzenie nieco tendencyjne, gdyż podszedłem do W3D jak do kontynuacji, nie zaś całkowicie nowej gry wydanej pod koniec 2003 roku. Nieco świeższe spojrzenie wykazali moi koledzy i koleżanki ze składu - co któreś z nich przechodziło obok komputera, na którym grałem, dały się słyszeć narzekania - że gra jest za ciemna (rzeczywiście, poza planszami arktycznymi w grze jest dość ciemno, choć mnie to nie przeszkadzało), że poza modelami robaków plansza prezentuje się nieciekawie (fatalnie wygląda tu deszcz - krople rozbijające się na trawie tworzyły okręgi, jakby spadały na wodę), często też pojawiają się brzydkie sprite'y, w oczy kłuje dwuwymiarowy ogień... Krótko: nie jest wcale tak ładnie, jak się na początku wydawało. Uwierzcie mi jednak - w tej grze naprawdę nie ma to zbyt dużego znaczenia.

Usłyszałem...

Zanim przejdę do opisu samej rozgrywki i grywalności, pomęczę was jeszcze kilkoma szczegółami niezwiązanymi bezpośrednio z samą grą. Zacznę od muzyki. Jednym słowem: znakomita. Zmienia się w zależności od planszy - czasem skoczna i aż podrywająca bazookę, innym razem nastrojowa i horrorowa. Niekiedy dopasowana do planszy - przykładowo w misji, w której gracz walczy na Titaniku, można usłyszeć muzyczne nawiązania do motywu przewodniego z „My Heart Will Go On". Pod tym względem - jest świetnie.

w Worms Armageddon, choć już trzeciej nie udało mi się ukończyć za pierwszym podejściem - a jest ich znacznie, znacznie więcej. Nowością jest to, że nie wszystkie odbywają się w typowych dla Wormsów turach - w części z nich wprowadzono czas rzeczywisty! Nie zmienia to co prawda wiele w rozgrywce, ale zawsze stanowi jakieś novum.

Warto się jednak bliżej przyjrzeć samym misjom - gdyż te są dobrze przemyślane oraz pomysłowe. Zaczynają się od razu z grubej rury - na planszy o wdzięcznej, i skądinąd znajomej, nazwie... Wormaha Beach. Redakcyjni fani multiplayerowych gier osadzonych w realiach drugiej wojny światowej (a ich lobby w redakcji jest bardzo silne) byli nią zachwyceni. W tej misji zadaniem gracza jest zabicie broniących się w niedostępnej i zaminowanej twierdzy robaków (ich drużyna nosi nazwę Axis). Co prawda, pomysł żartobliwego potraktowania rzeźni, jaka odbyła się w Normandii, nie przypadł zbytnio do gustu MacAbrze, jednak był on w tym raczej odosobniony, tym bardziej że w ten sposób można się czepiać wszystkiego,



Obejrzałem...

Druga rzecz - filmiki wyświetlane po zakończeniu misji. Są niezwykle dowcipne (co jest znakiem firmowym wszystkich robaczanych gier) i jest ich naprawdę sporo, choć oczywiście w wielu przypadkach się powtarzają, jak np. te, które mówią o uzyskanym przez gracza „medalu" (a raczej brązowym, srebrnym lub złotym ośle). Warto jednak większość z nich oglądać do końca - niejednokrotnie się zdarza, że z pozoru identyczne - różnią się zakończeniami. Żałuję jedynie, że filmik traktujący o porażce jest tylko jeden, ale oczywiście prawdziwi wyjadacze Wormsów i tak nigdy go nie zobaczą, prawda?

I spodobało mi się...

Czas przejść wreszcie do najważniejszego - z czym to się je i czy podczas konsumpcji uszy tylko lekko podrygują, czy trzęsą się tak, że powodują trzęsienie Ziemi - i nie na wzór motyli w odległym krańcu globu, ale w najbliższym otoczeniu. Na początek: nie ma co narzekać na małe zróżnicowanie trybów gry. Pierwszy ekran menu oferuje graczom dwa rodzaje rozgrywki multiplayer: standardowo - w trybie „gorącego krzesła", czyli gracze zmieniają się przy klawiaturze co turę, oraz możliwość rozegrania partii w sieci lokalnej lub w Internecie za pośrednictwem GameSpya. W trybie single zaś mamy wybór spośród czterech trybów. Oczywiście na pierwszym planie jest Quick Start - czyli przeskoczenie bezpośrednio do gry przeciwko komputerowi, bez bawienia się w ustawianie parametrów rozgrywki. Poza tym mamy tutorial, przydatny raczej dla początkujących, bo starzy wyjadacze poradzą sobie bez niego, kampanię oraz tryb challenge. Warto przyjrzeć się bliżej tym dwóm ostatnim.

W kampanii do przejścia czeka szereg misji. Nie są one tak idiotycznie trudne, jak np.

DŻDŻOWNICE

Inaczej *Lumbricidae* - należą do rodziny skąposzczetów, żyją w glebie. Liczą ok. 250 gatunków. Ich długość sięga 30 cm w przypadku gatunków krajowych, a tropikalnych - nawet ponad 1 metr. Szlajają się zwykle po nocach, na powierzchnię gleby wychodzą zwykle po deszczu. Jedzą szczątki organiczne z gleby - nie strawione resztki wydalają w postaci grudek (inaczej koprolitów). W kupie odgrywają znaczną rolę w użyźnianiu gleby. Z gatunków krajowych najpospolitsza jest dżdżownica ziemna, Lumbricus terrestris. Dżdżownice można czasem również spotkać, gdy ostrzeliwują się nawzajem z bazook, siedząc na wielkim torcie.

Opracowano na podstawie m.in. Encyklopedii PWN (http://encyklopedia.pwn.pl)

z planszą z Titanikiem na czele.

(Mac Abra: niby tak, ale w takim razie jak się kiedyś pojawi - np. - plansza Robalschwitz czy Hirobaloshima, to ja umywam ręce.)

Tryb wyzwań (challenge) również jest niezwykle ciekawy i rozbudowany. Zaczyna się od prostego strzelania do celów z shotguna (nie ma z tym większego problemu), później należy przejść bardzo dużo deatchmatchy, z których w każdym kolejnym gracz ma mniej robaków, a komputer więcej (dochodzi nawet do tego, że zabicie tylko jednego robaka przeciwnika w jednej turze to jawne marnotrawienie cennego ruchu). I choć zdawałoby się, że po ich przejściu najtrudniejsze już za graczem - nic bardziej mylnego. Wyzwań jest masa, a wszystkie ukończą chyba tylko najwięksi miłośnicy serii o zręczności, której nie powstydziłaby się małpka w cyrku.

Wszystkie wady znikają w obliczu jednego faktu. Worms nie ma najmniejszej konkurencji i jest jedyną tego typu grą, w dodatku niesamowicie grywalną, a zwłaszcza w walce przeciwko żywym graczom.

Ale...

Team17 po raz kolejny postawił na grywalność i również po raz kolejny stwierdził, że właściwie już w Worms 2 osiągnął szczyt możliwości i gry bardziej się już urozmaicić nie da - zaprzestał więc prób. Dlatego też graczy, których nie przekonały poprzednie odsłony serii, najnowsza również nie rzuci na kolana. Tym bardziej że nie uniknięto w niej kilku czasem irytujących wad. Litanię zacznę od sterowania i pracy kamery. O ile do tego pierwszego można się przyzwyczaić, to już kamera zachowuje się czasem po prostu źle. Wybiera widoki z kosmosu, przez co czasem nie widać, czy robak, w którego celowaliśmy, w ogóle został trafiony. Bardzo trudno jest również wykonać jeden z podstawowych strzałów z poprzedniej części Worms - trafianie z bazooki przeciwnika schowanego za wzgórzem. Co prawda, kamerę można ustawić tak, by było widać oba robaki z boku (o ile na przeszkodzie nie stoją uatrakcyjniacze terenu, co jest wielce prawdopodobne), ale po pierwsze - wciąż nie jest to to samo, co w poprzednich robalach, a po drugie - takie ustawienie kamery trwa tyle, że w tym czasie tura może się skończyć.

potężniejsze) oraz - raczej ze względów estetycznych - Aqua Sheep, czyli specyficznej odmiany latającej owcy, która potrafiła pływać. Z nowych gadżetów zauważyłem jedynie product placement - jedną z tajnych broni jest Red Bull! Jak nietrudno się domyślić - dodaje on „skrzydeł" Wormsom - te po prostu znacznie wyżej skaczą. Jednak brak nowych możliwości ruchowo-strzelniczych zaliczam tu zdecydowanie na minus.

A przecież jest jeszcze tyle ciekawych pomysłów do wykorzystania - czemu np. nie ma możliwości zamienienia robaka w kulę do kręgli i szybkiego stoczenia się z góry? Czy chociażby - dlaczego zrezygnowa-

Z kolejnych wad technicznych można jeszcze wymienić permanentne przenikanie robali przez elementy planszy oraz wielkość lokacji. Nie jest ona porażająca, choć i to nie jest wada, która by bardzo przeszkadzała. Niemniej przy możliwościach pokonywania odległości, jakie daje jetpack, śmiało można by było zrobić dwa razy większe plansze.

Czas przejść do kolejnej rzeczy, mianowicie właściwie braku nowych broni i zlikwidowania tych jej rodzajów, które pojawiły się już wcześniej - mnie osobiście najbardziej brakuje tu miniguna (a przecież wystarczyło przerobić zwykłe uzi i uczynić je 10x

Znane robale

ROBAL ROY - robal znany z tego, że nie miał nic pod kiltem. Zalewał się Scotch Whisky. Niektórzy twierdzą, że to on pływa w jeziorze Loch Ness.

KSIĄDZ ROBAK - znany z tego, że hulaszczy tryb życia się mu znudził, a nie chcąc skończyć na dnie butelki tequilli, poszedł do klasztoru.

ROBALSON CRUZOE - typ samotnika. Z kilku gałęzi potrafił zbudować własną prymitywną bazookę!

CZERW (DIUNA) - zamieszkuje Robarrakis, a wygląda jak bazooka (albo pociąg pancerny). Lubi przyprawy.

BOHATER POWIEŚCI KAFKI – *Przemiana* – który po przebudzeniu orientuje się, że zmienił się w ogromnego robaka. Można powiedzieć, że wprawia go to w lekkie zakłopotanie.

JIM CARREY - właściwie nie wiadomo, dlaczego znalazł się wśród znanych robali. Może dlatego, że zachowuje się tak, jakby miał owsiki?

Słownik robali, czyli co to jest?

Impreza robali?	robalałajka
Mur ochronny z robali?	Robaltimore
Ulubione miasto robali?	robalon
Damska postać robalowa w Hamlecie?	robol
Robal trudniący się ciężką pracą?	robaleron
Jeden z czołowych robali Szekspira?	robalcop
Robal - gliniarz?	Robeo
Przeszkadza robalom?	robalisada
Pod czym śpią robale?	robalast
Robalowa tancerka?	Robelia
Wędlina z robali?	robaldachim
Ulubione pieśni robali?	robalerina
Instrument muzyczny robali?	robalanga
Krem z robali?	roballady
Nadęty robal?	robalsam

(przyporządkuj samodzielnie)

Robak z pudełka

Oto zapis redakcyjnej burzy mózgów, co można wrzucić do pudełka z Wormsami jako gadżet.

Pana Tadeusza (starring: Ksiądz Robak)
Setkę wódki (żeby zalać robaka)
Środek na odrobaczywienie
Gumowy granat (koniecznie zielony)
Piłkę z napisem „ro-ball"
Banana :)
Nalepkę: „mam robale", ew. inne „Worms Inside"
Robale - żelki lub inne paskudztwa
Miniaturową wędkę (a robala złap se sam)

A co wrzuci dystrybutor? Czy skorzysta z naszych propozycji? Zobaczycie sami :)

Mini wywiad z Team17

Qn`ik: Worms 3D - poza wprowadzeniem trzeciego wymiaru - wiele nowego do cyklu nie wnosi. Baliście się reakcji fanów na to, gdybyście zmienili sprawdzone do tej pory elementy?

Team17: *Sam fakt, że kultowa, uwielbiana gra 2D przeskoczyła do 3D jest już innowacją. Poza tym jest to pierwsza trójwymiarowa gra z całkowicie modyfikowalnym otoczeniem [to nie do końca prawda - możliwość ta pojawiła się w kilku shareware'owych grach opartych na Scorched Earth - dop. Qn`ik]. Chcieliśmy po prostu przenieść Worms do trzeciego wymiaru, zachowując jak najwięcej z klimatu i grywalności poprzednich części.*

Q: Nie kusiła was opcja wprowadzenia deatchmatchu w czasie rzeczywistym?

T17: *W żadnym razie nie chcieliśmy zrobić ułomnej gry FPS z robalami w roli głównej, czym by właśnie była rozgrywka w czasie rzeczywistym. Nie moglibyśmy w tym przypadku zrobić również deformowalnych planszy - z wielu przyczyn technicznych. Bardzo łatwo jest zaproponować taką rzecz, ale wprowadzenie jej do gry byłoby koszmarem. Naszym zdaniem - to niewykonalne.*

Q: Co się stało z Aqua Sheep, minigunem etc.?

T17: *Aqua Sheep się nie pojawiła, gdyż sterowanie nią pod wodą wymagałoby poświęcenie mnóstwa czasu na stworzenie kodu tylko dla jednej, rzadkiej broni. Minigun w grze się pojawił, jednak później został z niej usunięty, gdyż nie oferował czegoś więcej niż uzi i shotgun. Nie chcieliśmy implementować broni tylko po to, by były.*

Q: Plany na przyszłość - zaczęliście już pracę nad kolejną częścią Worms? Czy znów planujecie wydać kilka dodatków, poprawiając w nich jedynie grafikę i dodając kilka nowych broni?

T17: *Nie możemy powiedzieć. Jeśli byśmy powiedzieli, musielibyśmy cię zabić. :-)*

no z samobójstwa, a pozostawiono niemal bezużyteczne pchnięcie? Gdzie się podział młot pneumatyczny? Nie dam sobie wytłumaczyć, że tamte ruchy nie cieszyły się popularnością - bo jeśli tak, należało je zastąpić. Tymczasem teraz, po pewnym czasie, gracz dochodzi do wniosku, że Team17 specjalnie wydał tak mało rozbudowany produkt, aby przez najbliższe kilka lat robić doń dodatki i z nich żyć. Zupełnie tak, jak to było do tej pory...

Podsumowałem!

Wszystkie wady znikają jednak w obliczu jednego faktu. Worms nie ma najmniejszej konkurencji i jest jedyną tego typu grą, w dodatku niesamowicie grywalną, a zwłaszcza w walce przeciwko żywym graczom. W pojedynkę również można niezwykle satysfakcjonująco pograć, jednak na dłuższą metę staje się to nużące. Worms 3D polecam zatem fanom serii i kolekcjonerom. Jeśli jednak ktoś nie czekał na nowe robaki z wypiekami na twarzy, powinien się jeszcze wstrzymać z ich zakupem - mogę postawić wszystkie robaki z mojej łazienki, że najpóźniej za kilka miesięcy pojawi się samodzielny dodatek, w którym będzie wszystko to, co w Wormsach 3D - i jeszcze sporo więcej. CDA

KONKURS SMSOWY!

10 gier Worms 3D do wygrania!

Odpowiedz na pytanie:

Której broni zabrakło w Wormsach 3D?

a. Miniguna
b. Bazooki
c. Shotguna

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164.

Odpowiedź wpisz według schemtu:

CA.WOR.X , gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

Koszt wysłania SMS-a 1,22zł (cena z VAT).

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl

Termin konkursu upływa 1.12.2003

Jedna z nielicznych gier w historii, których kolejne edycje zdobywały w CDA ocenę 10/10. Druga dyszka zresztą za dodatek, co także było - i ciągle jeszcze jest - wydarzeniem jak najbardziej historycznym. Dziedzictwo nowy 'Relict' ma zatem najlepsze, jakie można by sobie wyobrazić - pytanie tylko, czy teraźniejszość okaże się równie wspaniała, co przeszłość?

GATUNEK: SPACE RTS

Allor

HOMEWORLD 2

Ten wspaniały klimat i grafika - w żadnym innym tytule bitwy w kosmosie nie wyglądały jeszcze tak dobrze.

Homeworld był prawdziwym objawieniem. Kosmos, czas rzeczywisty, pełne 3D, epicki rozmach, klimat i niesamowita grafika - czegoś takiego po prostu jeszcze nie było. Co równie ważne, na nowatorskim podejściu do tematu nie ucierpiała grywalność. Ba, bardzo dużo zyskała! Już samo obserwowanie wielkich kosmicznych bitew, z dziesiątkami różnej wielkości jednostek, sprawiało niesamowitą wprost przyjemność!

Nie inaczej było w przypadku Cataclysmu. Niby to tylko dodatek, ale jaki! Normalna kampania dla pojedynczego gracza, nowe jednostki, jeszcze bardziej dopracowany interfejs. Zmiany niby tylko kosmetyczne, ale... po Cataclysmie powrót do pierwszego Homeworlda dawał mocno w kość, bo zmiany może i były kosmetyczne, ale najzwyczajniej w świecie ułatwiały życie - i natychmiast uświadamiało się ich brak wcześniej. W sumie tytuł ten mógłby być bez problemu sprzedawany jako pełnoprawny sequel - chyba jedynie temu, że tworzyła go inna firma, zawdzięczać można sklasyfikowanie go jako dodatku. Przemawia za tym zresztą i taka rzecz - co to za dodatek, który nie wymaga oryginalnej płytki?

Przepowiednia

Po nim jednak nastała cisza... Pojawiały się tylko informacje o kłopotach Sierry. I o tym, że Relic pracuje nad Impossible Creatures - też strategią, tyle że z mutacjami i latającym parowozem w roli głównej. Do Homeworlda miało się to - rzecz jasna – nijak. Pozostawała jednak nadzieja, że skoro sami twórcy jeszcze działają, być może dwójkę też kiedyś zrobią... i że nie podzieli ona losu choćby Babylon 5 czy też Imperium Galactica, a właściwie Galaxy Andromedy (przed ostateczną śmiercią właśnie tak została ona przemianowana). Ech, kosmiczne gry już od dłuższego czasu mają się niestety nie najlepiej...

W końcu jednak firma Relic wydała Impossible Creatures (przyjęto je tak sobie) i ogłosiła, że prace nad zawieszonym od dłuższego czasu sequelem Homeworlda zostały wznowione. "Alleluja"! Zaczęły się pojawiać pierwsze obrazki, projekt plakatu - coś zaczynało się dziać! Na tych kilku dostępnych grafikach widać zresztą było nie tylko zupełnie nowe jednostki, ale i obiekty wielkością przewyższające nawet Mothership. No i jeszcze wygląd - mimo upływu lat robiło to wszystko równie duże wrażenie, co pierwszy Homeworld - prysły obawy, że wykorzystany będzie ten sam engine graficzny.

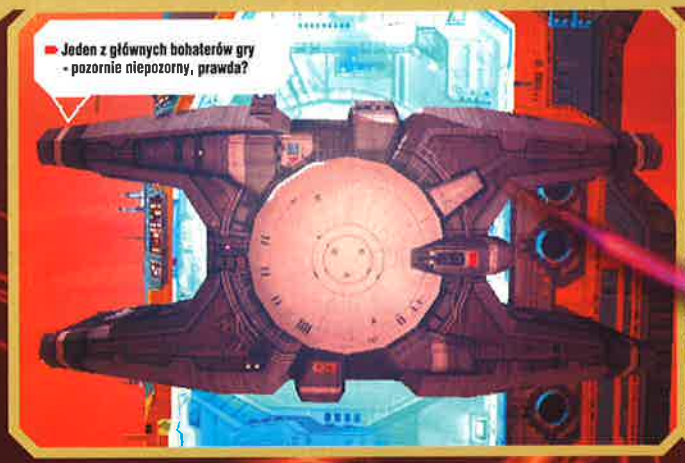
Pozostało tylko czekać, czekać, czekać...

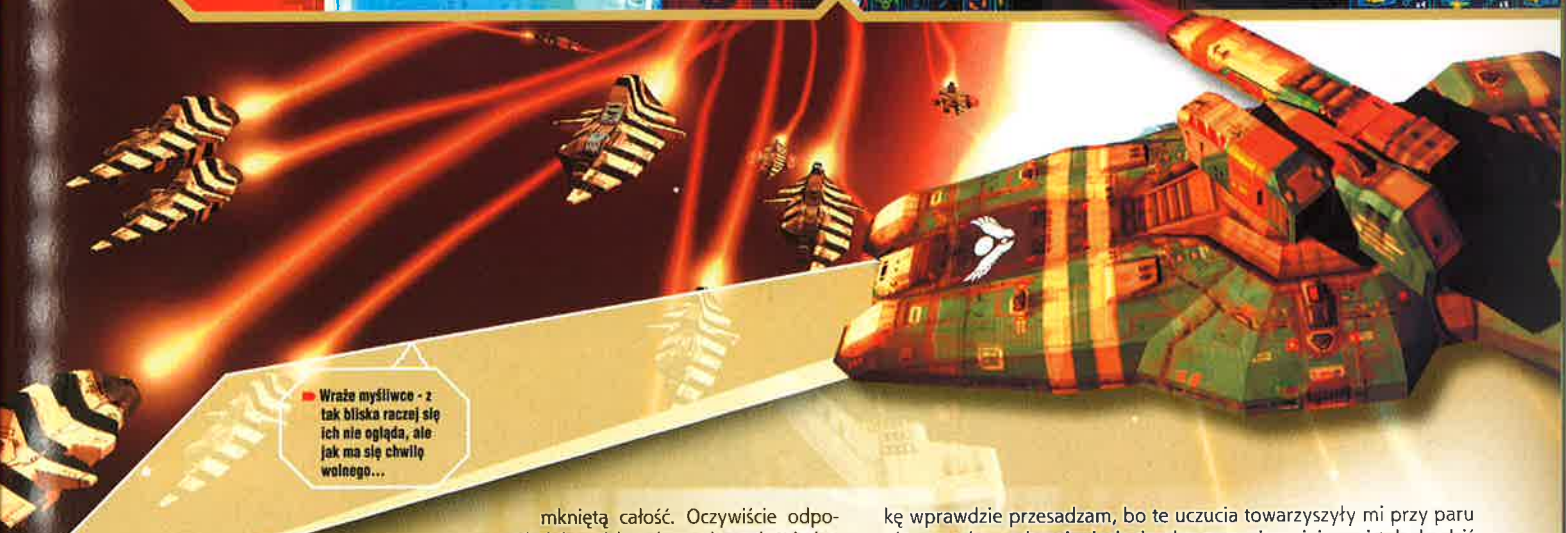
Nadchodzi Czas Końca

Informacji i obrazków z czasem było coraz więcej - aż w końcu pojawiło się demo. Najważniejsza była jednak informacja o tym, że premiera za jakiś miesiąc. Nie pozostało więc nic innego, jak zaklepać ten tytuł u naczelnego i cierpliwie czekać. Czekać. I czekać... Był to chyba najdłuższy miesiąc w moim życiu...

Hajda na Hiigaran

Głównymi dramatis personae w dwójce są trzy Hyperspace Core (Rdzenie Nadprzestrzenne). Według przepowiedni - ten, kto zjednoczy wszystkie trzy, stanie się Sajuuk-Kharem, czyli władcą Sajuuk - tego, kogo ręce rzeźbią, co istnieje. Jakby tego było mało (bo tak przy okazji Sajuuk jest także najpotężniejszą bronią we wszechświecie),





zjednoczenie rdzeni oznaczać ma również nadejście Czasu Końca.

Przepowiednia znana jest nie tylko mieszkańcom Hiigary - za jej realizację zabrał się także Makaan, wódz wywodzącego się z Vay (planeta gdzieś na wschodnim krańcu galaktyki) klanu Vaygr. Obwołał się wybrańcem i ruszył na Hiigarian, gdyż to właśnie jego mieszkańcy byli w posiadaniu pierwszego Rdzenia. Drugi miał on sam, a trzeci... cóż, najwyraźniej wyszedł on z założenia, że trzecim można się zająć później. Dzięki temu już od pierwszej misji pojedynki z siłami Vaygr będą na porządku dziennym, choć innych wrogów także nie zabraknie.

Starych znajomych również. Główna bohaterka i Hiigara nie są jedynymi łącznikami z przeszłością, aczkolwiek znajomość jedynki do szczęścia wcale potrzebna tu nie jest, bo pod względem fabularnym dwójka tworzy zamkniętą całość. Oczywiście odpowiednio epicką, ale to akurat jest jeden ze znaków rozpoznawczych serii, więc dywagacje o fabule pozwolę sobie w tym miejscu zakończyć i przejść do tego, co najlepsze, czyli samej gry.

Karan S'jet i jej banda

Zaczyna się dokładnie tak samo jak w demku, które - mam nadzieję - większość z was uruchomiła. Najpierw dobrze jest zaliczyć koncentrujący się na podstawach sterowania tutorial, by podczas pierwszej misji zaznajomić się ze zbieraniem surowców, produkcją i walką. No i zobaczyć możliwości engine'u, bo trzeba przyznać, że nawet swoboda, z jaką żongluje się tutaj wielkościami jednostek, robi cholernie dobre wrażenie.

Jeszcze ciekawiej jest, gdy zaczynają się testy zdolności twoich dopiero co powstających sił bojowych. Wybuchy, płomienie, strzały, manewry - kurczę, niby powinienem być już na to uodporniony, ale jakoś znowu poczułem się jak świeżo upieczony właściciel kompa, który odpala pierwszą grę. Opad szczęki, szerokie oczy, ślinotok... troszkę wprawdzie przesadzam, bo te uczucia towarzyszyły mi przy paru pierwszych uruchomieniach demka, tym niemniej gra i tak do dziś podnosi mi ciśnienie. Wiecie - te wszystkie cienie, działa, wieżyczki, rozbłyski... dobra, to przecież widać, więc do rzeczy, do rzeczy!

Ulepszenia, usprawnienia

Poza mocno poprawioną grafiką i zupełnie nowymi modelami statków (łącznie z mothershipem, który wprawdzie nadal wygląda jak banan, tyle że dostał silniki) najszybciej zetkniemy się ze zmienionym podejściem do najmniejszych jednostek, czyli myśliwców i korwet. W poprzednich częściach produkowało się je i dowodziło nimi pojedynczo. Owszem, można było je łączyć w większe grupy, zmieniać formacje i w ogóle, ale najmniejszą jednostką i tak pozostawał pojedynczy statek. Ale to już historia i w przypadku myśliwców zarządza się minimum piątkami (tak przy budowie, jak i przy wydawaniu rozkazów), zaś w przypadku korwet (poza minerskimi) - trójkami. I jest to jeden z lepszych pomysłów! Trudno wprawdzie uznać go za przełomowy, bo pojawił się choćby w Hegemonii, tym niemniej sprawdza się super. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by w jedną grupę połączyć kilka takich „kluczy".

Inaczej rozwiązano także kwestię formacji. W poprzednich Homeworldach formacji było ok. dziesięciu, uzupełnionych dodatkowo trzema poziomami agresywności. W dwójce ostały się z tego jedynie poziomy agresywności, które automatycznie powodują wybranie odpowiedniej formacji. Na pierwszy rzut oka można to uznać za krok wstecz, ale że i tak w zasadzie używało się tylko kilku z nich (zaś w praktyce tylko X), nie jest to problem - bo w trybie agresywnym i tak ten X jest.

Podobne tytuły

HEGEMONIA - ŻELAZNE LEGIONY
Twórca: Digital Reality
Dystrybutor: Wanadoo/Lem
WWW: www.haegemonia.com
Ocena: 9/10 i znaczek jakości

Za Hegemonią stoją twórcy dwóch pierwszych części Imperium Galactici - i trzeba przyznać, że lata zajmowania się strategiami w kosmosie procentują. Bardzo dobra graficznie (choć od dwójki Homeworlda troszkę gorsza), z niezłą fabułą i klimatem, ma też kilka rzeczy, jakich nawet bohaterowi tej recenzji brakuje, jak np. przyspieszenie upływu czasu, doświadczenie jednostek czy długie kampanie. Tym niemniej jeśli chodzi o same kosmiczne bitwy i zdolność przyciągania do ekranu... cóż - H2 jest nie do pobicia! A - na jesień ma się ukazać dodatek - Solon Heritage, i całkiem możliwe jest, że w chwili gdy czytacie ten artykuł, można go już znaleźć na półkach.

O.R.B.
Twórca: Strategy First
Dystrybutor: Mindscape/brak
WWW: http://www.o-r-b.com/
Ocena: 8/10

Miało być super, w zasadzie był to niemal pewny pogromca Homeworlda. I mimo że - jeśli chodzi o grafikę - w zasadzie się udało, to grywalność... Za dużo tu było przestojów akcji, aby O.R.B. na dłużej wciągał - na szybki numerek był jednak w sam raz - tyle tylko, że w porównaniu do H2... w zasadzie nie ma co porównywać, a że o sequelu też na razie nic nie słychać, zanosi się na powolną śmierć w mrokach zapomnienia.

STARMAGEDDON: PROJECT EARTH
Twórca: Lemon Interactive
Dystrybutor: Mindscape/Lemon Interactive
WWW: http://www.dreamcatchergames.com/projectearth/
Ocena: 8/10

Polski akcent, w dodatku całkiem niezły. Bardzo dobra grafika (choć to akurat wydaje się standardem we wszystkich kosmicznych RTS-ach) i niezła fabuła. Jedyny problem to spore wymagania sprzętowe (takie przynajmniej podawano w momencie publikacji, choć teraz nie powinno to stanowić najmniejszego problemu). W planach jest zresztą druga część, z której nazwy zniknął pierwszy człon – i zostało tylko Project Earth 2.

Wielka armada

Jednak prócz poziomu agresywności w dwójce jest coś jeszcze. Coś, dzięki czemu walki całych flot wreszcie mają sens. Otóż, wybrane jednostki można połączyć w dużą grupę bojową (Strike Force - nie mylić z grupowaniem i przypisaniem do jednego klawisza!), a do tej wybrać jedną z trzech formacji. I to nie X czy jakaś tam linię, a formacje, jakie naprawdę sprawdzają się w walce - nawet wtedy, gdy grupę bojową stworzymy ze wszystkich własnych jednostek!

Dzięki temu poszczególne typy jednostek znajdą się na odpowiednich miejscach. Np. w przypadku falangi okrętów liniowych w pierwszej linii ustawią się jednostki najcięższe naszej grupy: niszczyciele, okręty liniowe, lotniskowce. Drugą linię będą stanowiły wszelkiej maści fregaty, a dopiero w trzeciej znajdą się siły lekkie - myśliwce oraz korwety. Dwie pozostałe formacje z przodu stawiają – odpowiednio: siły lekkie lub fregaty. I choć ustawienie takie ma znaczenie tylko w pierwszych chwilach starcia, bardzo to właśnie pierwsze minuty (a w zasadzie dziesiątki sekund) decydują o wyniku starcia.

Oczywiście jeśli grupa ma się zachowywać agresywnie, atak na dowolnego jej członka sprawi, że pozostali ruszą mu na pomoc. Można by się jednak zapytać, po co w ogóle taką formację tworzyć. Ano choćby po to, by myśliwce nie pognały same na wroga, który wybije je, zanim na pole bitwy dotrze reszta sił. Poza tym można przecież wybrać zachowanie normalne i spokojnie poczekać, aż w zasięgu znajdzie się główny cel ataku (np. stocznia) i dopiero wtedy wydać rozkaz ataku. Dzięki temu najcięższe jednostki zajmą się stocznią, a pozostałe będą im zapewniały osłonę. Automatycznie!

Sztuczna inteligencja

Tak, inteligencja jednostek jest jednym z głównych czynników odpowiedzialnych za grywalność nowego Homerworlda. Nikt przecież nie jest w stanie w czasie rzeczywistym zapanować nad setką różnej wielkości jednostek! A aktywnej pauzy tu nie ma... I wcale nie jest to błąd, bo kierowanie atakiem myśliwców na myśliwce i tak nie ma sensu (sytuacja - jak to w walce manewrowej bywa - i tak co chwilę się zmienia), zaś do kierowania ogniem jednostek najcięższych pauza nie jest potrzebna.

Czym się jednak ta inteligencja przejawia? Ano tym, że poszczególne jednostki składające się na grupę bojową samodzielnie wybierają miejsce, w którym są najbardziej potrzebne. Nawet jeśli wydany zostanie rozkaz ataku setce okrętów własnych na setkę okrętów wroga i tak myśliwce najpierw zajmą się eliminacją wrogich myśliwców, bombowce będą okładały cięższe jednostki, korwety przeznaczone do walki z myśliwcami zajmą się właśnie tymi, z kolei te wyspecjalizowane we fregatach - uderzą na fregaty. I tak jest ze wszystkimi jednostkami! Nie ma także obawy, że wszystkie myśliwce zajmą się tylko jednym zespołem wroga naraz - nasze siły same się podzielą na mniejsze grupy i choć walka nadal wprawdzie wygląda chaotycznie, tak to tylko wygląda. Wszyscy dokładnie wiedzą, co mają robić.

Doskonała inteligencja jednostek jest jednym z głównych czynników odpowiedzialnych za grywalność nowego Homeworlda

Co więcej, nasze myśliwce (czy fregaty tudzież niszczyciele - generalnie tyczy się to wszystkich jednostek) nie będą się kręciły dokoła, gdy już się rozprawią z podstawowymi wrogami. O nie! Ruszą wtedy na pomoc pozostałym, bo jakby nie było - taki myśliwiec też może uprzykrzać życie cięższym jednostkom. Po prostu pełna współpraca i zrozumienie pola walki, dzięki czemu bitwy z mniej wymagającymi zgrupowaniami wroga „dzieją się" właściwie same - jednostkom naprawczym także można wydać rozkaz, by zajmowały się np. fregatami i one już bez dalszej zachęty z naszej strony będą się tym zajmowały.

I jeszcze to, i jeszcze tamto...

Jakby to napisać... w zasadzie to już wszystko, a przynajmniej wszystko z rzeczy odkrywczych, nowatorskich czy też po prostu takich, jakie zauważa się od pierwszego spojrzenia. No, bo jest jeszcze coś takiego jak przyspieszenie czasu połączone z automatycznym zbieraniem surowców po zakończeniu części fabularnej, ale - choć pożyteczne, jakoś wielkim „odkryciem" nie jest.

Podobnie jest także z podsystemami na większych okrętach - np. silnikami czy tymi odpowiedzialnymi za kierowanie ogniem. Można je selektywnie niszczyć i sprawiać, że ofiara nie będzie mogła uciekać lub (w przypadku lotniskowców i stoczni) nie wybuduje już żadnych posiłków, ale to też nie jest w grach niczym nowym. Tym bardziej że nie można tu wydać rozkazu, aby wszystkie jednostki automatycznie atakowały konkretny podsystem u wszystkich wrogów - te trzeba wskazać "ręcznie", na co jednak nie zawsze jest czas, zwłaszcza w bitwie z bardzo wieloma uczestnikami.

o twórcach. Dobrze chociaż, że sytuacje takie nie zdarzają się zbyt często, tym niemniej w takim np. Cataclysmie nie było ich wcale...

Poza tym nieco wkurzający jest brak poziomu trudności w kampanii. I fakt, że całkiem sporo misji najpierw trzeba „wyczuć". Nie zawsze popłaca spokojne ruszanie do przodu, są też bowiem misje, w których na początku liczy się każda sekunda. Z drugiej

ności - choć całkiem wysoki, akurat w moim przypadku i tak robił więcej dobrego niż złego, zaś przegrane tylko mobilizowały do główkowania.

Na szczęście gra sama z siebie w ważniejszych momentach misji wykonuje save, więc nawet wielokrotne ich przechodzenie załatwiono w sposób jak najbardziej "kulturalny". Tyle tylko, że Cataclysm przechodziło się bez takich problemów...

Źle - ale czy aż tak?

Niezły śródtytuł, prawda? I mocno na wyrost, ale przyciąga wzrok. Czego by złego o Homeworldzie 2 nie napisać, nie da się ukryć, że wciąga jak mało która gra. I co z tego, że w porównaniu do Hegemonii kampania jest w nim dużo krótsza (tak z tydzień grania - i to maksymalnie niestety...), że nie ma w nim zdobywania poziomów doświadczenia przez jednostki i że zdarzają się dłużyzny czy konieczność kilkakrotnego podchodzenia do misji nieznane Cataclysmowi? Gra się weń i tak świetnie! Ten wspaniały klimat i grafika - w żadnym innym tytule bitwy w kosmosie nie wyglądały jeszcze tak dobrze.

Tyle tylko, że trzeciej dziesiątki być już niestety nie może... I nawet mimo to, że w chwili obecnej jest to najlepsza kosmiczna strategia czasu rzeczywistego zarówno pod względem wyglądu, jak i grywalności (czytaj: pozycja obowiązkowa, którą zobaczyć po prostu trzeba!). Po prostu niektóre z wad są zbyt istotne.

Skleroza na zakończenie

A, byłbym zapomniał. I to aż o dwóch sprawach. Pierwsza to multi - jest, ma się dobrze i to samo może zrobić naraz maksymalnie sześciu osobom. Do wyboru są wprawdzie tylko dwie strony konfliktu, ale że statków jest tutaj całe mnóstwo - podobnie jak i wynalazków oraz ulepszeń - nie jest to problem.

Czepiamy się?

Kiedyś w końcu trzeba. Tym bardziej że w dwójce (spokojnie) znajdzie się parę rzeczy, które aż się proszą o poprawienie. Zwłaszcza jedna - przyspieszenie czasu... Owszem, jest to „końcowe", włączające się automatycznie po zakończeniu części fabularnej, ale co zrobić, gdy musimy po bitwie uzupełnić straty? Przez dziesięć minut może się absolutnie nic nie dziać... Kurczę, szukanie czegoś do czytania dla zabicia nudy nie najlepiej świadczy

strony, są i takie, które najlepiej przechodzi się na spokojnie, po kolei wykańczając przeciwników... Innymi słowy, bez parokrotnego podchodzenia do ich wykonania za wiele się tu nie zwojuje, co może być niekiedy nieco frustrujące. Ale tylko nieco, bo poziom trud-

Druga sprawa to podejście do modów. Tak się składa, że ze strony producenta można już ściągnąć nie tylko edytor do dwójki (co daje nadzieję np. na bitwy osadzone w świecie Gwiezdnych Wojen!), ale także engine użyty w jedynce (co tę nadzieję jeszcze bardziej podsyca!). W każdym razie będziemy trzymali rękę na pulsie i gdy tylko będzie coś o modach wiadomo, od razu damy wam znać.

9

WYMAGANIA
Win 98/Me/2k/XP
Procesor: PIII 833 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB i T&L

Producent: Relic Entertainment
Dystrybutor: Sierra Entertainment

- ⊕ świetna grafika
- ⊕ klimat wielkich bitew
- ⊕ bardzo wygodny interfejs
- ⊕ niezła grywalność, ale...
- ⊖ ...ale trzeba podchodzić do misji po parę razy

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 10
AUDIO 9

www.homeworld2.com

KONKURS SMSOWY!

Już dziś jeden z egzemplarzy gry Homeworld II może być twój. Wystarczy, że odpowiesz na proste pytanie:

Ile statków liczy sobie jeden pełny (tzn. taki, który właśnie opuścił stocznię) klucz korwet typu Pulsar Gunship:

a) 7
b) 5
c) 3

Odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164!

Treść SMS-a wpisz według schematu: CA.HM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl.

Powodzenia!

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 2 grudnia.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/RZEŹNIA

Czarny Iwan

Bardzo dużo brutalności i bardzo mało myślenia – to dewiza, która przyświecała twórcom State of Emergency. Gra niesie taki ładunek przemocy, że może wybuchnąć w głowie niekontrolowanym atakiem agresji.

Uwaga: gra skrajnie brutalna, zawierająca (głównie) sceny przemocy, zdecydowanie dla ludzi powyżej 16 roku życia! Ostrzegamy!

State of Emergency

O co w tym chodzi? Fabuła liczy się w tej grze najmniej, ale gwoli informacji dwa zdania wprowadzenia. Demokracja została zgnieciona butem Corporation - organizacji, która niemal w pełni kontroluje życie obywateli. Okazuje się jednak, ze propaganda i twarde pałki to za mało, by zastraszyć grupę przeciwników systemu.

Gracz wciela się tu w jedną z pięciu postaci (początkowo dostępne są tylko dwie) i realizuje kolejne misje, które zleca mu ruch oporu (o czym za chwilę). Pierwszy z przeciwników reżimu to Roy McNell - były oficer policji, który sprzeniewierzył się systemowi i obecnie musi się ukrywać. Kolejna postać - Anna 'Libra' Price, jest prokuratorem, walczyła o uwolnienie więźniów politycznych. Ta działalność przerwała jej karierę i zmusiła do ucieczki. Edward 'The Bull' Raymond - kryminalista z kategorią N (szczególnie niebezpieczny) trafił do organizacji jakby przypadkiem. Za sprawą niezwykłej siły i agresji stał się bardzo cennym nabytkiem ruchu oporu.

Następny bohater - Frank, jest specem od komputerów, hakerem i mistrzem wschodnich sztuk walki. Dla kontrastu chyba możemy tu również zagrać Spanky'm - grubym eks-członkiem gangu.

Dla każdego coś miłego

Każda z postaci ma własne combosy (a właściwie tylko dwa, trzy ciosy), jakimi rozkłada przeciwników. Nie są to techniki wyrafinowane. Ot, sierpowy, cios z pięści w czubek głowy, kopnięcie itd. Podstawą nie jest zresztą walka wręcz, lecz używanie masy różnorakiej broni. Niemal dwie dziesiątki sprzętu obejmują wynalazki, takie jak granatnik, rakietnica, parę rodzajów karabinów maszynowych, pistolet, miotacz gazu, paralizator, pałki, miotacz ognia itd.

Aksamitna rewolucja?

Do wyboru graczy jest kampania (Revolution) lub kilka zwariowanych i maksymalnie brutalnych trybów gry określonych wspólnym mianem Chaos (Kaos). Rewolucja, jak sam nazwa wskazuje, to szereg zadań, w ramach których mamy na celu zniszczenie wszechwładnej organizacji. Kilkadziesiąt misji obejmuje zadania w rodzaju konwoju czy ochrony VIP-ów, likwidacji członków Corporation, dostarczenia dokumentów pod wskazany adres, uratowania członków ruchu oporu, zniszczenia określonych obiektów itp. W trakcie kampanii można zdobywać kolejne rodzaje broni, punkty, odkrywać nowe lokacje (wszystkich jest cztery) czy zagrać nowym bohaterem. Szkoda tylko, że mimo pozornej różnicy (np. chińska dzielnica i city - centrum miasta) lokacje są bardzo podobne.

Masz na to trzy minuty

Kiedy zadania zaczynają już męczyć i zniechęcają, można przerwać kampanię (gra zapisze etap automatycznie) i stać się na chwilę prawdziwym psychopatą. W trybie Kaos (chaos) do dyspozycji mamy cztery ogniste i krwawe opcje gry. W każdej z dzielnic miasta (China Town, East Side, Corporation Central, Capital City Mall) rozpocz-

State of Emergency

Rozwal wszystko!

Bull szefem gangu? Czemu nie. Walki gangów to prawdziwa rzeźnia.

Służby specjalne już zlokalizowały McNeila - nie będzie lekko.

niemy zabawę od rozgrywki zatytułowanej Fixed time 3 min. Na pewno wiecie, jak wygląda duże centrum handlowe lub dom towarowy w szczycie wyprzedaży lub promocji. Wyobraźcie sobie taki nabity setkami ludzi supermarket, w którym zapanował nagle chaos. Ktoś tam wybił szybę, ktoś inny ściągnął z półki telewizor i stara się teraz donieść go do wyjścia. Młoda dziewczyna chwyciła z chłopakiem pralkę i całkiem zręcznie lawirują w tłumie. Jeszcze inni obrabiają jubilera itd.

W tym rozgardiaszu nagle pojawiasz się ty. Gdzieniegdzie na planszy leży porzucona przez ochroniarzy broń - pistolet, pałka, karabin. Łapiesz spluwę i walisz w łeb najbliższego gościa z TV na plecach. To jest to! Miotacz płomieni zamieni tłum w rozpędzone i wrzeszczące żywe pochodnie. Niedobitki można dobić pałką, oszołomić gazem, zmasakrować serią z uzi. Nie zaznasz jednak spokoju, bo zza zakrętu pędzą kolejni oszaleli klienci... dziesiątki... setki... tysiące... Do tego dochodzą stróże porządku, którym też puszczają nerwy. Ochroniarze, policjanci, członkowie gangów zaczynają naparzać się między sobą i polować na ciebie. W jednej chwili znajdujesz się w tłumie, który liczy nawet 100-200 osób. Nie jest łatwo wykończyć tych wszystkich wariatów - ale będziesz musiał się postarać. Można poszukać broni masowej zagłady, np. rakietnicy lub granatnika. Tu, zaczyna się prawdziwy horror, bo fizyka w grze działa nieźle i widok kilkunastu ciał rozwalonych z bazooki wstrząśnie największym twardzielem - na podłodze leżą wówczas nogi, ręce, ochłapy. W pobliżu nie widzisz żadnej poręczniej broni? Nie ma sprawy! Możesz chwycić urwaną nogę lub rękę i gnatem tym naparzać kolejnych klientów! Trup ściele się gęsto.

Zadanie w tym trybie polega na tym, by nie dać się zabić przed upływem minimum 3 minut. Łatwizna? Tak się tylko wydaje. W chwili gdy otoczyło mnie około 20 sfiksowanych gliniarzy i bez opamiętania zaczęli mnie palować, wiedziałem, że nie będzie lekko. W takiej sytuacji można tylko uciekać i szukać jakieś pukawki, która położy ścigających. Niekiedy (paradoksalnie) przydaje się też pomoc gangów (ich członkowie, jak np. skinheadzi, są uzbrojeni i zawsze agresywni). Kiedy policja trafi na bandę, zaczyna się regularna bitwa, a z niedobitkami łatwiej już sobie poradzić.

Pobij... rekord

Gra niekoniecznie musi się skończyć po 3 minutach. Aby pobić rekord (za każdego nieboszczyka zdobywasz punkty - z tym, że za zabicie cywila, który nie kradnie i nie jest członkiem gangu, punkty są odbierane), trzeba zbierać ikonki zegarków. Z kolei kondycję gracza poprawiają ikony z symbolem krzyża, a jeszcze inne podnoszą wytrzymałość, szybkość, siłę uderzenia itd. Zdobywamy je, wykańczając złodziei, gangsterów czy policjantów. Fanty wypadają z kieszeni trupa - zatem jeśli chcesz żyć, i grać, jak najdłużej, musisz być skutecznym seryjnym mordercą. Hm.

Jeśli czujesz się wściekły i zły, masz ochotę wrzeszczeć i tupać – tu możesz dać upust emocjom

(Pamiętajcie, że ja tylko opisuję zasady tej gry, co?)

Kolejna zabawa w trybie Chaos to Fixed Time 5 min - i polega ona na tym samym, co opisana wcześniej. Tym razem jednak runda trwa aż pięć minut (z czasem przeciwnicy używają coraz skuteczniejszej broni, mają lepszą celność, szybciej biegają itd.). Przeżyć trudniej, ale za to satysfakcja większa.

Gdy już się uda pobić rekord, uaktywnia się kolejny tryb - Last Clone Standing. Na planszy pojawia się wówczas 200 nieuzbrojonych żołnierzy i zadaniem gracza jest ich jak najszybsze zlikwidowanie. Nie jest to takie proste, bo goście zmykają jak wiewiórki - chowają się, kulą, próbują kryć za plecami innych. Poza tym lokacje są stosunkowo duże i gdy zostaje już do odstrzelenia 15 czy 10 gagatków, trudno ich wytropić. Pamiętacie system detekcji Obcego z Aliens? W trybie Last Clone Standing pojawia się podobna zabawka - z tym, że nie widzimy tu radaru, a jedynie słyszymy specyficzne "pip! pip!".

Zwały trupów po prawej to dzieło Bulla. Stróż porządku postanowił przerwać tę masakrę.

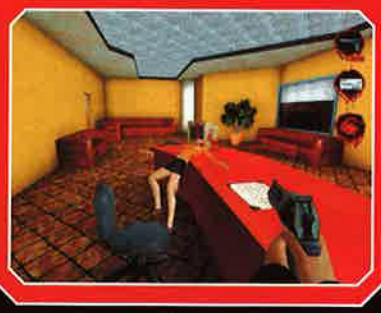
Masa klonów

Gdy już się nacieszycie polowaniem na bezbronnych żołnierzy - i pobijecie rekord, który uaktywni kolejny tryb, sprawdzicie się w zabawie Time Last Clone. Bardzo zresztą podobnej do poprzedniej gry, choć tym razem ograniczono czas zadania - tylko dwie minuty na załatwienie jak największej liczby klonów. Jak myślisz, ilu z nich można w tym czasie zastrzelić? 100? 120? Podpowiem, że granica rekordów zaczyna się od 160.

Unlimited Time to już ostatnia - bonusowa, zabawa. W tym trybie miasto znowu pełne jest kupujących, gangsterów, policji i porozrzucanej w wielu miejscach broni. Tym razem jednak nie obowiązują żadne reguły. Możesz robić to, co ci się żywnie podoba! Hulaj - dusza, piekła nie ma!

Postal 2

Gra w podobny klimacie, jednak w innym trybiku (FPP) i ciekawą opcją, gdzie to Postal Dude może stać się ofiarą (Szkoła przetrwania). Obie gry łączy stopień brutalności i krwawa rozwałka. W Postalu można urwać komuś głowę łopatą, podpalić biegających ludzi, itd. I czujemy się jak w domu, prawda?



Babole też są

State of Emergency to konkretny kawałek przemocy w jej najczystszym wydaniu. Ma jednak parę niedoróbek. Szkoda np. że samochody, które stoją na parkingach, nie uruchomiają się i nie można nimi jeździć po lokacjach - jedynie rozwalić. Niepięknie wygląda tu też efekt w rodzaju przenikających się postaci. Nie rozumiem również, dlaczego można tylko zaglądać do sklepów, oglądać witryny pełne najróżniejszego bo-

gactwa. Gdy próbujemy przejść przez drzwi sklepów, bohater odbija się od niewidocznej przeszkody. Wkurzało mnie też, że wystarczyło stłuc jedną szybę, a oddziały policjantów z kopyta ruszały w pościg, natomiast ignorowały tłumy, które rozwalały wystawy, paliły i grabiły, ile wlezie.

Kolejna bolączka to moment, kiedy strzelamy do przeciwników - niektórzy padają, choć jeszcze żyją. Nasz świr może dobić gościa tym, co akurat ma w rękach. Jeśli będzie to pałka, schyli się i zacznie masakrować leżącego; jeśli karabin, puści serię w rozłożonego na glebie wroga. Często, przy dużej liczbie przeciwników, bohater AUTOMATYCZNIE zaczyna pruć pod ich nogi - w martwych już kolesi. Aby odpuścił - trzeba poszukać kawałka wolnej od zwłok podłogi i dopiero od tego miejsca kontynuować ostrzał biegających wokół ofiar.

Makabryczne to wszystko, ale ten opis i tak nie oddaje klimatu gry - gdy widzi się takie masy spanikowanych, wrzeszczących ludzi, płonące wystawy, pałujących gliniarzy, strzelających do przechodniów gangsterów... W każdym razie gry dzieciom nie polecamy, zdecydowanie nawet im odradzamy.

Starszym powiem, że tak naprawdę gra nie jest wysokich lotów - co widać i czuć, ale to rzetelnie wykonana, całkiem niezła młócka..

Drogi graczu, jeśli nadal świecą ci się oczy i masz drapieżny uśmiech na twarzy - już możesz biec i szukać State of Emergency w sklepach. Zwolennicy przygodówek i misia Koralgoła i tak już dawno, zdegustowani, przewrócili tę stronę, w poszukiwaniu bardziej wyrafinowanej rozrywki, więc całej reszcie mówię - to jest niezły czad, panowie!

Bardzo dużo brutalności i bardzo mało myślenia

State of Emergency

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: VIS Entertainment
Dystrybutor: Rockstar Games

- ⊕ ponad 100 gości do rozstrzelania w jednej chwili
- ⊕ fajne trybiki
- ⊕ sporo pukawek
- ⊕ duuuża grywalność
- ⊖ przenikanie postaci i obiektów
- ⊖ słaba muza
- ⊖ normalne wymagania sprzętowe

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 5

www.rockstargames.com/stateofemergency/main.html

Rozwal wszystko!

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

Najlepsza kierownica - trzy w jednym

Kompatybilna z PlayStation/PlayStation 2/PC USB

Już w sprzedaży!

Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

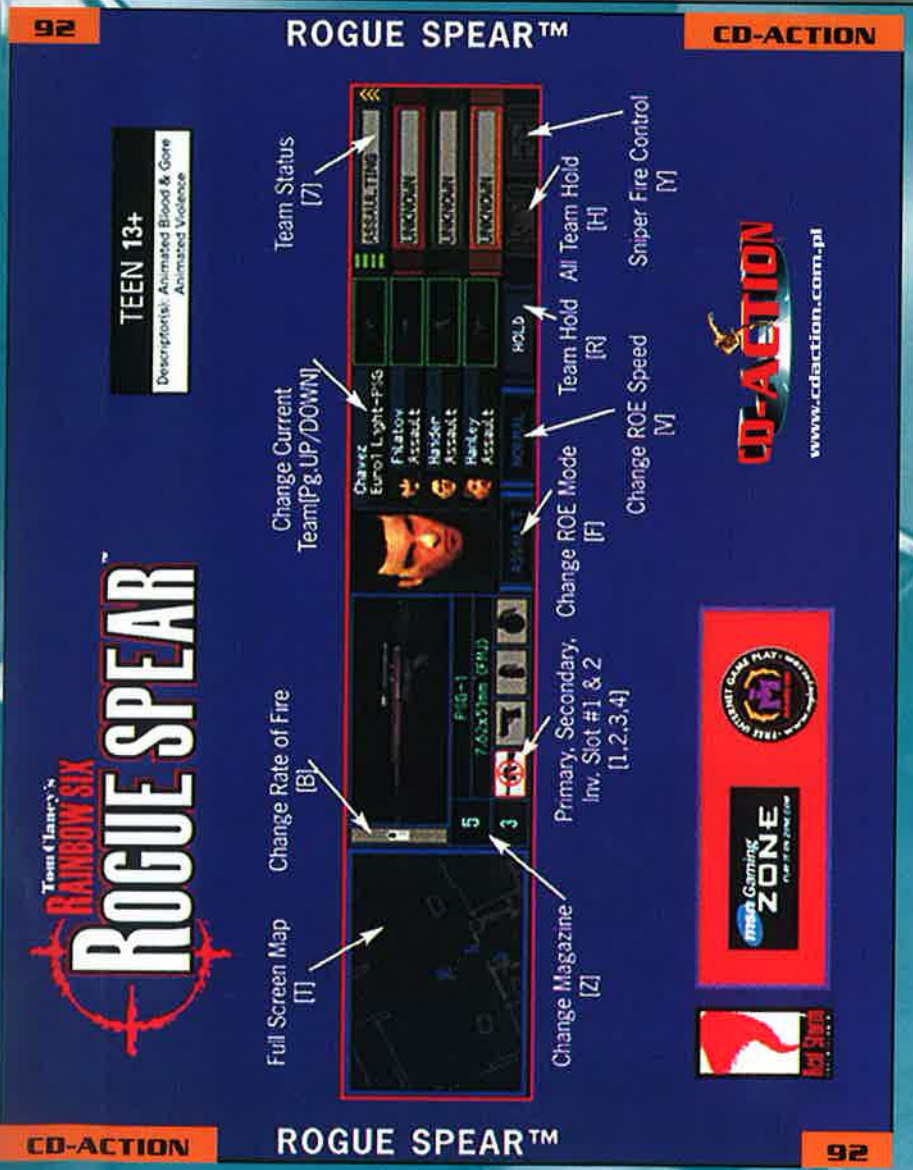
- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!

Nie daj się nabrać na podróbki.

Kup oryginał w dobrej cenie!!!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



KONKURS SMSowy

Odpowiedz na jedno proste pytanie, a będziesz mógł wygrać jedną z wielu gier Polanie II!

W którym roku pojawiła się na rynku pierwsza część gry Polanie?

A. 1994
B. 1995
C. 1996

Odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164!

Treść SMS-a wpisz według schematu:

CA.PO.X.

gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a to 1.22 zł (cena z VAT). Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl.

Na odpowiedzi czekamy do 02.12.2003 !

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

gorąca strefa SMS

CHCESZ WIĘCEJ? ▸▸ WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

TOP5 hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1. AA22.017049
2. AA22.016911
3. AA22.016008
4. AA22.016469
5. AA22.017618

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1. AA22.021377 The Rasmus, In The Shadows
2. AA22.019627 Dj Bobo, Chihuahua
3. AA22.021375 Linkin Park, Numb
4. AA22.021576 Scooter, Maria I Like It Loud
5. AA22.021374 Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę

extra SELEKCJA

TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA22.021826 Outlandish, Aicha
AA22.021623 One-T Cool-T, Magic Key
AA22.021575 Paul Sean, Get Busy
AA22.021439 Stacie Orrico, Stuck
AA22.019874 Borysewicz\Kukiz, Jeśli tylko chcesz
AA22.020712 Gareth Gates, Anyone Of Use

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

NOWOŚĆ

AA22.018352
AA22.018691
AA22.018696
AA22.018692
AA22.018690
AA22.018689

polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

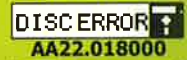
DD22.000369 Faithless, God Is a DJ
DD22.000364 Queen, Bohemian Rhapsody
DD22.001399 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
DD22.001391 Kayah, Testostereon
DD22.001378 One T + Cool T, The Magic Key
DD22.000355 Hymn Z.S.R.R.
DD22.001381 DJ BOBO, Chihuahua
DD22.001379 Sean Paul, Get Busy
DD22.001385 Evenescence, Bring Me To Life
DD22.001383 Outlandish, Aicha
DD22.001387 Borysewicz/Kukiz, Jeśli tylko chcesz
DD22.001291 Moloko, Sing It Back
DD22.001221 Spice Girls, Mama
DD22.000536 Eminem, Whitout Me
DD22.000525 Warren G, To All Djs

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np.DD22.105599.506517666
Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
AA22.016602 Placebo, Every You, Every Me
AA22.007576 Gwiezdne wojny
AA22.012962 Fatboy Slim, Praise You
AA22.012965 Ja Rule, Put It on Me
AA22.012963 Afroman, Crazy Rap
AA22.015560 Jennifer Lopez, Lets Get Loud
AA22.015563 Cher, Strong Enough
AA22.016586 Anastacia, Why'd You Lie To Me
AA22.016583 Geri Halliwell, Calling
AA22.016601 Nelly, Ride With Me
AA22.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
AA22.011853 Kazik i Yugoton, Malczik
AA22.012941 James Bond, Jutro nie umiera nigdy
AA22.015569 Pink, Most Girls
AA22.015567 Avril Lavigne, Complicated
AA22.016591 Vanessa Carlton, A Thousand Miles
AA22.016590 Britney Spears, Boys
AA22.012993 Paul van Dyck, We Are Alive
AA22.011356 Z archiwum X
AA22.007593 Mission Impossible
AA22.015566 Destiny's Child, Say My Name
AA22.015562 Aaliyah, More Than A Woman
AA22.014069 Jeanette, Rock My Life
AA22.016592 Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin
AA22.016589 Sophie Ellis Bextor, Get Over You
AA22.016580 Eve, Who's That Girl?
AA22.016579 Dido, Here With Me
AA22.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
AA22.016604 Usher, U Remind Me
AA22.016587 Ashanti, Foolish
AA22.016581 Madonna, Music
AA22.015590 IRA, Femme Fatale
AA22.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem
AA22.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie
AA22.015570 The Cranberries, Analyse
AA22.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA22.013463 Madonna, What It Feels
AA22.012910 Outkast, Ms Jackson

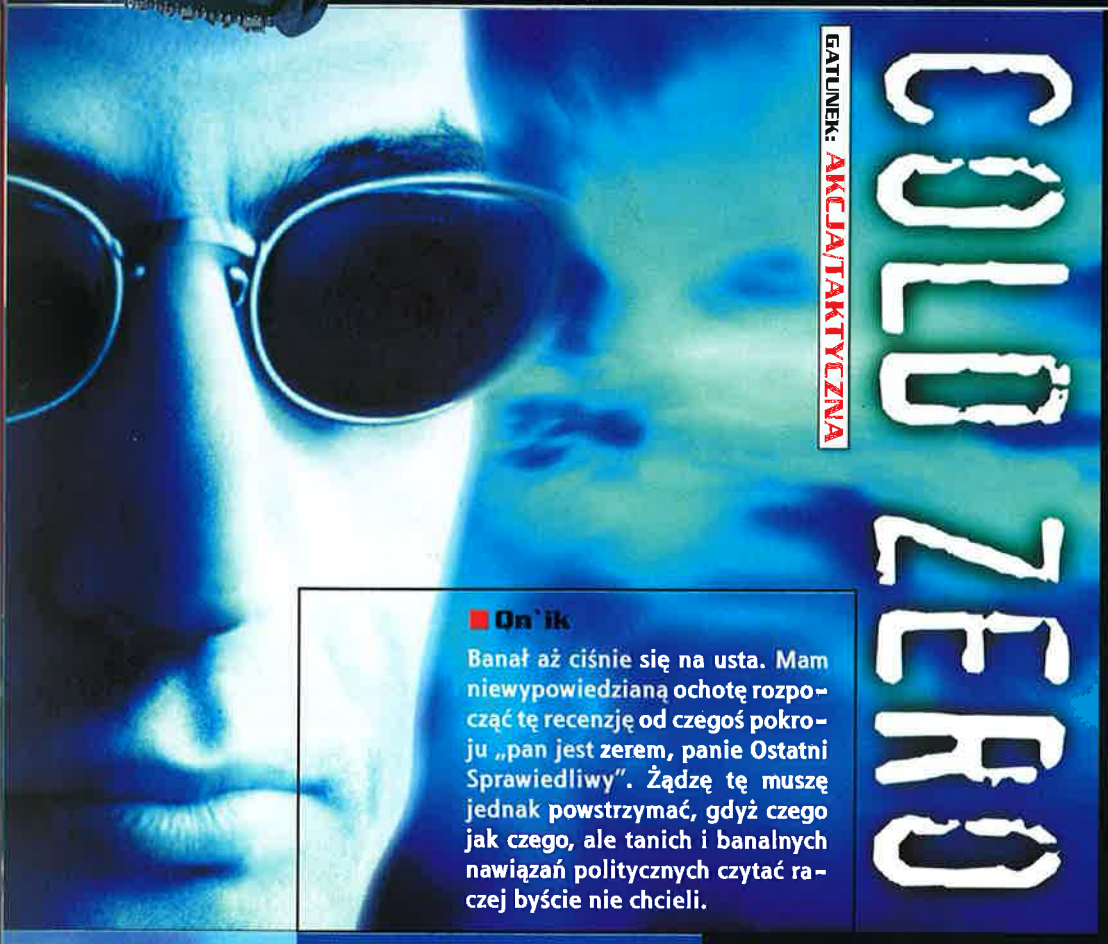
logosy SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.017884
AA22.005753
AA22.017380
AA22.005811
AA22.011537
AA22.011293
AA22.018266
AA22.018709
AA22.018706
AA22.018234
AA22.005804
AA22.009037
AA22.005758
AA22.003866
AA22.016938
AA22.018381
AA22.017886
AA22.005752
AA22.018029
AA22.005777
AA22.011527
AA22.011533
AA22.011528
 AA22.018000
AA22.011536
AA22.001470
AA22.018232
AA22.005810
AA22.017883
 AA22.018006
 AA22.0018705
 AA22.018378
 AA22.018011
 AA22.018264
 AA22.018021
 AA22.018708
 AA22.011529
 AA22.003834
 AA22.010341
 AA22.011530
 AA22.018265
 AA22.001447
 AA22.011532
 AA22.016228

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł

 AA22.016183
 AA22.017618
 AA22.016992
 AA22.016972
 AA22.016084
 AA22.018144
 AA22.018350
 AA22.017639
 AA22.017622
 AA22.018340
 AA22.017625
 AA22.018522
 AA22.016480
 AA22.015866
 AA22.018306
 AA22.017845
 AA22.018304
 AA22.018333
 AA22.018358
 AA22.016090
 AA22.018407
 AA22.015708
 AA22.018310
 AA22.018334
 AA22.018360
 AA22.018124
 AA22.016045
 AA22.018807
 AA22.017620
 AA22.018242
 AA22.018517
 AA22.016970
 AA22.015867
 AA22.018332
 AA22.018126
 AA22.018337
 AA22.018703
 AA22.018695
 AA22.017844
 AA22.018313
 AA22.018806
 AA22.015827
 AA22.018246
 AA22.016363
 AA22.018341
 AA22.018324
 AA22.017367
 AA22.015747
 AA22.017666
 AA22.017634
 AA22.017842
 AA22.018514
 AA22.017051
 AA22.018349
 AA22.018357
 AA22.016120
 AA22.018247
 AA22.015709
 AA22.017600
 AA22.017621

Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.



COLD ZERO

GATUNEK: AKCJA/TAKTYCZNA

Qn`ik

Banał aż ciśnie się na usta. Mam niewypowiedzianą ochotę rozpocząć tę recenzję od czegoś pokroju „pan jest zerem, panie Ostatni Sprawiedliwy". Żądzę tę muszę jednak powstrzymać, gdyż czego jak czego, ale tanich i banalnych nawiązań politycznych czytać raczej byście nie chcieli.

W Cold Zero kierujemy poczynaniami Johna McAffreya. Z intra dowiadujemy się, że słaby był z niego snajper SWAT-u. Podczas akcji, wbrew ścisłemu rozkazowi dowództwa, próbował zastrzelić terrorystę trzymającego zakładnika. Niestety, idąc za radą Bruce'a Willisa ze „Szklanej Pułapki" - strzelił w „żywą tarczę", eliminując tak problem, jak i źródło własnego utrzymania. Skończyło się to dla niego tylko wyrzuceniem z pracy. Jawna niesubordynacja i lekkomyślność nie zostały inaczej ukarane - nawet odebraniem pozwolenia na broń. Co w takim razie mógł zrobić bezrobotny i uzbrojony antyterrorysta? Zatrudnić się w agencji ochroniarskiej lub założyć biuro detektywistyczne. O ile to pierwsze raczej odpada - bo któżby zatrudnił zabójcę zakładników? - to już druga opcja wydawała się kusząca.

Pierwsza misja

Na początku zbyt ciekawych ofert John nie dostawał - ot, podglądanie przez dziurkę od klucza zdradzających własnych mężów żon (co w gruncie rzeczy wielką katorgą chyba nie było) i zajmowanie się innymi sprawami niegodnymi takiego twardziela jak McAffrey. Choć i tych nie miał zbyt wiele, z radością więc przyjął pierwsze poważniejsze i lepiej płatne zlecenie - odbicie jakiegoś zakładnika. Nie pytając o nic więcej, zlecenie przyjął, a kontrolę nad bohaterem przejmuje w tym momencie gracz.

Pierwsza krew

Po niezbędnych wizytach w knajpie i sklepie John wyjeżdża na misję. Zaczyna od razu z grubej rury - zabójstwem pierwszego napotkanego strażnika (brakowało mu, widać, przelewu krwi, gdy ślęczał przy tej dziurce od klucza) - i zabraniem mu wszystkiego, co tamten miał przy sobie. Tak wyekwipowany idzie dalej i realizuje zlecenie. Od tego momentu zaczną się kłopoty.

Cold Zero jest to mieszanina zręcznościówki, gry taktycznej i cRPG. Taki „Commandos dla ubogich". Tylko, że trudniejszy do przejścia.

Witaj w Rodzinie!

Gdy John wrócił do siebie, jego urocza sekretarka nie była sama. Nie, to nie to, o czym myślicie, świntuchy! Po prostu z wizytą przyszło dwóch panów - z czego jeden dość posępny i duży, a drugi bardziej uśmiechnięty i grubszy. Takie połączenie nigdy nie wróży nic dobrego - zwłaszcza jeśli panowie są elegancko ubrani. Na szczęście dla bohatera, nie byli to nieopatrznie wpuszczeni do biura akwizytorzy - to tylko mafia. McAffrey niewątpliwie odetchnął z ulgą, świadom, że nie musi już kupować nowoczesnego wszystko ssącego odkurzacza. Zamiast tego dostał propozycję - albo zacznie pracować dla Rodziny, albo go zabiją. Sztuka negocjacji na nic by się tu zdała, więc John zakasał rękawy i rozejrzał się po biurze z optymizmem w oczach - o tak, wreszcie będzie można odbić od finansowego dna...

Kamera, akcja!

Cold Zero jest to mieszanina zręcznościówki, gry taktycznej i cRPG. Taki „Commandos dla ubogich". Nie ma tu jednak, tak jak w grze Pyro, drużyny, w której każda postać ma jakieś określone zadania. Nie trzeba też tutaj planować każdego kroku - ale jeśli ktoś myśli, że miałby szansę w starciu á la Rambo, jego zapędy zostaną bardzo szybko stłamszone. Myślenie jest tu niezbędne, a ukrywanie się przed przeciwnikami niezwykle ułatwia życie.

cRPG?

Skoro o tym mowa - autorzy mieli ambicję, by z własnej produkcji zrobić roleplay. Stąd też McAffrey awansuje na wyższe stopnie doświadczenia, a punkty dzięki temu zdobyte można rozdysponować między poszczególne umiejętności. Poza tym gra pozwala na bardzo precyzyjny pogląd tego, co się dzieje na ekranie. Stan bohatera na daną chwilę określany jest przez kilka współczynników - i to nie tylko ilość życia, amunicji czy ciężar ekwipunku. Widzimy również zmęczenie, poziom głośności dźwięków wydawanych przez postać (swoją drogą, są tu pewne nielogiczności - nie będę się jednak zanadto czepiał tego, że wystrzał z pistoletu jest tak samo głośny jak bieg - może John chodzi w metalowych butach?) i to, czy łatwo mogą ją dojrzeć przeciwnicy. Stare powiedzenie, że najciemniej pod latarnią, nie zawsze się sprawdza.

Stój, bo strzelam!

Gra ma dwie duże wady. Po pierwsze, praca kamer. Niestety, coś takiego po prostu tu nie istnieje - gracz ustawia ją samodzielnie, a później podąża ona sztywno za postacią. Czy tego chcemy, czy nie - trzeba ją non stop kontrolować, dobierając nieustannie najwygodniejszy kąt widzenia. Sprawia to, że sterowanie postacią w ogóle jest znacznie utrudnione i nieco przekomplikowane. Na domiar złego sam system strzelania (choć trzeba zaznaczyć, że jest z czego postrzelać) jest wysoce nieprecyzyjny. Czepić się mogę również mechanizmu naprawiania broni - jeśli ta jest mocno nadwerężona, nie da się jej naprawić jednym kliknięciem - trzeba powtórzyć tę samą czynność wiele razy. (Akurat to dla mnie

Cold Zero

Dygresja

Mimo iż grę robili Polacy, wizja nędznego i biednego biura nieco odstaje od średniej krajowej - w tym biurze był (tak „na oko") znacznie lepszy sprzęt niż u nas w redakcji. (Co zresztą wielką sztuką nie jest. :)) No na przykład ja nie mam na biurku monitora LCD (choć bardzo nad tym faktem ubolewam). Tym bardziej mnie więc dziwi to, że nie mający czego do garnka włożyć (jak to wynika z intra) detektyw dysponuje takim sprzętem. No i zatrudnia całkiem niezłą sekretarkę. Zresztą nawet zachowanie McAffreya podczas misji w niczym nie ustępuje niekiedy poczynaniom naszych rodzimych dresiarzy - i on czasem uderzy kogoś w tył głowy, po czym zabierze komórkę i później ją sprzeda „na mieście". Cóż, gdy bieda do ekranu ciekłokrystalicznego zagląda...

jest logiczne, choć faktycznie może być uciążliwe – Mac Abra).

Zapisz, zaladuj

Cold Zero jest grą trudną. Może nie w takim stopniu jak Commandos, jednak John McAffrey ginie zdecydowanie zbyt często, nawet podczas gry na najniższym poziomie trudności. Dla niektórych maniaków może to być zaleta - jednak ja jestem za tym, by nawet nowicjusze byli w stanie przejść pierwsze misje bez odcisków na palcach powstałych po nieustającym wciskaniu klawiszy odpowiedzialnych za quick save/load. Sam grałem na najłatwiejszym poziomie trudności i z wielkim trudem brnąłem

przez kolejne misje – nie bardzo wyobrażam sobie grania na wyższych.

W sieci raźniej

Piszę to niestety tylko na podstawie tego, co przeczytałem o Cold Zero w Internecie - nie było mi dane pograć z żywą inteligencją (bądź też z żywą głupawką, jak można czasem określić brać redakcyjną) - jakoś widok tej gry nikogo specjalnie nie porwał. Z relacji graczy jednak wnioskuję, że spory wybór broni i ekwipunku cieszy dużo bardziej, gdy można go wykorzystać na żywych przeciwnikach. Jeden z prestiżowych zachodnich wortali multiplayer w Cold Zero porównał nawet do „Counter Strike'a w stylu Commandos". Na powtórzenie sukcesu tej drugiej jednak Cold Zero szans nie ma - głównie dlatego, że oferuje walkę tylko przez sieć lokalną.

Co CD-Projekt wie o własnej grze? :)

Do lokalizacji Cold Zero nie mam większych zastrzeżeń (choć tłumaczenie The Last Stand na „Ostatni Sprawiedliwy" może budzić lekkie zdziwienie), ale już do działalności okołogrowej - to nasuwa się kilka pytań. Przede wszystkim strona internetowa. Dowiadujemy się z niej, że CZ: OS jest grą TPP (!) podobną do Enter the Matrix (!!) i Silent Hill 2 (!!!).

Nieco lepiej wygląda już sprawa z zawartością pudełka - instrukcja (choć uboga) nie sprawia wrażenia, jakby była pisana do innej gry, czego niestety nie można powiedzieć o poradniku w dołączonym do paczki piśmie - czytając go można odnieść wrażenie, że mamy do czynienia z czystej krwi zręcznościówką. Przykładowo - gdy w „poradniku" napisane jest „przejdź do wejścia", w praktyce okazuje się, że trzeba się tam pół godziny skradać, podstępem zwabiać przeciwników i wykonywać masę innych rzeczy, o których autor poradnika nie raczył nikogo poinformować. Nie jest to oczywiście jakaś znacząca wada - w końcu nie wymaga się od dystrybutora, aby w pudełku z grą podawał kompletny opis przejścia gry. Ale skoro już to robi, mógłby być bardziej staranny.

Ostatnie słowo

Czy warto wydać pieniądze na produkcję z Drago Entertainment? O ile lubicie gry typu Commandos - nie powinniście być zawiedzeni. W pudełku za 30 złotych znajdzie się ciekawa, choć nierzucająca na kolana gra. Na koniec podam jeszcze ciekawostkę - za granicą cena Cold Zero: The Last Stand (tytuł gry na rynkach zachodnich) wynosi od 35 do 40 dolarów. Jakby nie było - mieszkając w Polsce, oszczędzacie grubo ponad 100 złotych! ;-)

W pudełku za 30 złotych znajdzie się ciekawa, choć nierzucająca na kolana gra.

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: P2 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Drago Entertainment
Dystrybutor: CD-Projekt /eXtra Gra

⊕ wciąga
⊕ całkiem zróżnicowane misje
⊕ dużo rodzajów broni

⊖ sterowanie
⊖ praca kamery
⊖ za dużo save & load

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 7

www.coldzero-game.com

Cold Zero siedem, zgłoś się!

Gast

Co powstanie z połączenia Kacpra – przyjaznego duszka, z grą Grim Fandango? Wbrew pozorom – nic strawnego.

Nie ma obaw, by się w Gast zablokować - gra udziela bardzo widocznych podpowiedzi.

Qn`ik

Rzecz niespotykana - dostałem do recenzji przygodówkę. Nie wiem, jakiemu zrządzeniu opatrzności mam dziękować (choć czy aby na pewno?), że Generał ją przeoczył. Być może jednak zrobił to z premedytacją - Gast bowiem prezentuje poziom znacznie poniżej przeciętnej.

Przestrasz przedszkolaka

Pomysł na grę był dość nietypowy - Gast to przygodówka dla dzieci osadzona w konwencji... horroru. **Gracz kieruje duchem**. Jego zadanie zaś to uwolnienie wesołego miasteczka od złego klauna, który je opanował. Sama idea tworzenia czegoś na wzór horroru i adresowania tego do najmłodszych zaskakuje. Na dodatek wykonanie przeraża... jakością.

Ale unikaj infantylizmu

Już w intrze słyszymy głos (gra jest w całości po polsku) człowieka, który mówi tonem dość specyficznym. Jest to maniera dorosłych, którzy myślą, że do dzieci należy mówić w sposób pretensjonalny, z nutką wyższości. Dziwne, że nikt jeszcze nie zrozumiał, że prawdziwą popularność zdobyła sobie nie jedna z tysięcy naiwnych bajek, w których „główny zły" krzyczał „ha, ha, ha! Wkrótce będę panował nad światem!", ale Harry Potter, o którym można powiedzieć wiele rzeczy, ale na pewno nie to, że cechuje go infantylne podejście do czytelnika. Jakikolwiek by nie był mój stosunek do tej popularnej powieści i tak muszę przyznać, że pani Rowling podeszła w niej do dzieci jak do partnerów. I to się doskonale sprawdziło.

Sama idea tworzenia czegoś na wzór horroru i adresowania tego do najmłodszych zaskakuje. Na dodatek wykonanie przeraża... jakością.

I popracuj nad interfejsem

Manierę w głosie mógłbym mimo wszystko wybaczyć i puścić mimo uszu, gdyby sama rozgrywka była choć odrobinę lepsza. Przede wszystkim już na początku gry widać fatalnie rozwiązane interfejs i sterowanie. Należy przytrzymywać lewy klawisz myszy - by postać dokądś się raczyła ruszyć - co z kolei robi wolno; a w grze nie ma żadnej mapy, która pozwalałaby na szybkie przemieszczanie się między lokacjami. Czasem się również zdarza, że Gast utyka na jakimś fragmencie planszy - często przy tym znikając z pola widzenia gracza.

Gra jest bardzo mroczna. Czasem tak bardzo, że nic na ekranie nie widać.

Nie zapominaj przy tym o fabule

Czas jednak przejść do tego, co w przygodówkach najważniejsze - fabuły i zagadek. O ile tą pierwszą nie ma sobie co zawracać głowy, to już scenariusz najgorszy nie jest. Przede wszystkim gra jest całkowicie nieliniowa. Pomagać (jak i je eksterminować, ale to inna bajka) postaciom, które spotykamy na planszy, można na bardzo wiele sposobów i różnymi drogami. (Choć zdarzyło mi się zaciąć „na amen", przez co nie mogłem ukończyć jednego z wątków - co jednak nie przeszkadzało w ukończeniu gry.) Wszystko to robimy dla gwiazdek - gdyż stanowią one przepustkę do walki ze sługusami klauna i nim samym. Walki - trzeba rzec, czysto zręcznościowej...

I elementach zręcznościowych

Teoretycznie już z trzema gwiazdkami można wjechać do tunelu, który prowadzi do głównej walki - czeka tam na gracza omijanie różnych przeszkód, a później niewielka porcja strzelania gwiazdkami w przeciwników, których nie pozbył się on w grze. To całkiem niezłe rozwiązanie, bowiem daje teoretyczną możliwość zniwelowania elementów zręcznościowych. W praktyce jednak nie wydaje się, by komukolwiek chciało się zagłębiać w Gasta aż tak głęboko, aby przechodzić go w całości od – A do Z. Dodatkowym utrudnieniem w przypadku elementów zręcznościowych jest to, że po przejechaniu kolejką tunelem (co nie jest znów takie łatwe) nie można zapisać gry, zatem w przypadku niepowodzenia przy kolejnym strzelaniu pozostaje już tylko rozpoczynanie wszystkiego od początku.

A może w przyszłości będzie lepiej

Nie ma sensu więcej się znęcać nad tą szwedzką produkcją. Odradzam zakup gry (póki co do nabycia jest ona za 60 złotych). Trudno jest znaleźć powód, dla którego ktoś miałby na nią wydawać takie pieniądze, zwłaszcza gdy na rynku znajduje się wiele innych ciekawych przygodówek - kierowanych do dzieci, ale nie infantylnych.

Końcówka gry - jeszcze „tylko" elementy zręcznościowe i koniec z klaunem.

4

WYMAGANIA
Win: 95/98/ME/XP
Procesor: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Idol
Dystrybutor: Cenega Poland

⊕ nieliniowa
⊕ niezbyt trudna

⊖ niekonsekwentny klimat
⊖ sterowanie
⊖ w żadnym miejscu nie porywa

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 4
AUDIO 6

www.cenega.pl

Gast

Buuu!!!

1 2
2DYSKI

TROPICO 2
ZATOKA PIRATÓW

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

WSZYSTKO GRA

Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

„BAWIŁEM SIĘ PRZY TROPICO 2 ŚWIETNIE - I WYDAJE MI SIĘ, ŻE RÓWNIE DOBRZE ODBIERZE GRĘ KAŻDY FAN INTERESUJĄCYCH, NIESZTAMPOWYCH GIER EKONOMICZNYCH."

CD Action 7/2003 *Ocena 8/10*

DAJEMY CI WYBÓR. SZUKAJ W SKLEPACH DWÓCH WERSJI GRY – TAŃSZEJ BEZ DODATKÓW OZNACZONEJ SYMBOLEM WSZYSTKO GRA LUB LIMITOWANEJ EDYCJI KOLEKCJONERSKIEJ.

CENEGA

FROG CITY

T POP P PopTop Software

GATHERING

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

PC CD ROM

2003 Pop Top. Tropico 2, Tropico 2 logo, Pop Top oraz logo Pop Top logo są znakami towarowymi Pop Top, wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Frog City. Frog City oraz logo Frog City logo są znakami towarowymi Frog City. Gathering, logo Gathering, Take 2 Interactive Software oraz logo Take 2 są znakami towarowymi Take 2 Interactive Software. Pozostałe znaki i symbole są własnością poszczególnych firm. Wydane przez Gathering. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Wielkiej Brytanii.

Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Tel. (22) 868 52 68 do 70

Eld

– Muuuu! Bycza jego mać! – szpetnie zaklęła Krasula, kiedy po raz kolejny tego dnia wdepnęła we własne łajno.
– Muhahahaha! – zarechotała Łaciata. Koleżanka zabiła ją wzrokiem.

W rolach głównych:
Łaciata i Krasula

Polanie II

GATUNEK: RTS/cRPG

Po kilku minutach mielenia trawy Krasula odezwała się:

- Muuuuuu... Kiedyś to były inne czasy...
- Mu! - przytaknęła Łaciata.
- A pamiętasz, jak zagrałyśmy w takiej grze... "Polanie" się nazywała.
- Mu! - znowu skinęła rogami druga krowa - pamiętam, że za kasę, jaką dostałam, kupiłam sobie pastwisko na Majorce i świstaka-masażystę.
- A ja kupiłam w wysyłkowej sprzedaży elektryczną dojarkę oraz zestaw do pedicure racic.
- Muu, całkiem nieźle, ale moja siostra, co mieszka za granicą, za udział w Polanach II ma zamiar kupić kilka pastwisk w różnych częściach świata - pochwaliła się Łaciata.
- Muuuu?
- Muu? Nic nie wiesz? Nasi programiści zrobili drugą część Polan, choć już za euro. I dlatego nie pozwolono, byśmy zagrały. Powiedzieli, że polskie krowy są zbyt szalone. Muhahaha!

Kościej vs. Mirko

Minęła dłuższa chwila, zanim Krasula spytała:
- Muu... mumuu?
- Mu! Pewnie, że grałam!
- To opowiadaj.
- Muuu... to będzie długa opowieść - rozpoczęła Łaciata. - Tak jak w pierwowzorze, akcja rozgrywa się w czasach, gdy władzę nad tym krajem sprawowali władcy z plemienia Polan, a czuwali nad nimi pogańscy bogowie. Stąd też często słyszymy w dialogach powoływanie się na Peruna czy Swaroga, choć autorzy nie stronili też od wycieczek w inne części Europy - i dlatego łucznicy wzywają na pomoc Herna i często wspominają Robin Hooda.
- Muu? Robin Hood i Polanie? - zwątpiła Krasula.
- No i co z tego? W graniu to nie przeszkadza. Tym razem fabuła opowiada o przygodach młodego księcia Mirko, który w owym czasie rządził państwem Polan. Został on w podstępny sposób – prawda, że trochę przypadkowo, wysłany do innego wymiaru przez złego Kościeja. Czarodziej ten zajął miejsce księcia i twardą ręką rządził Polanami. Jednak kilka lat później kapłan Dobromił znalazł sposób na ściągnięcie księcia Mirko na ziemię. Teraz Mirko musi odzyskać własne państwo. Mu!

Od powodzenia operacji dojenia zależą losy gospodarki kraju Polan.

Armia Kościeja wygląda groźnie.

RPG i RTS

- A jak można w Polan II zagrać? - zagadnęła Krasula, wklepując w rogi najnowszą odżywkę.
- Jest tu tryb RPG, tryb Potyczki - czyli RTS, oraz coś wypadkowego pomiędzy jednym i drugim, to znaczy trzy Kampanie. Tak chociażby jak w Warcrafcie III, kolejne kampanie odblokowują się po zaliczeniu poprzedniej. Tryb RPG, by daleko

Naprawdę ze świecą można by szukać równie udanego połączenia erteesu z erpegiem.

nie szukać, przypomina trochę ten z Diablo, bo też chodzimy tu w pojedynkę i wykonujemy różnego typu questy. Do dyspozycji szeroki wachlarz profesji: rycerz, barbarzyńca, włócznik, łucznik, czarodziejka, mag i amazonka. Rzecz jasna, jak to bywa w porządnych erpegach, sami tworzymy postać - odpowiednio ją ubierając oraz rozdzielając punkty. Dalej też jest podobnie, w przeciwieństwie do kampanii pojawia się plecak z ekwipunkiem postaci, a także ikona rozwoju postaci, w której rozdajemy zdobyte doświadczenie. Różnica jest w walce, albowiem każda z postaci posiada jakieś specjalne umiejętności, które przydają się w potyczce. Na przykład barbarzyńca potrafi jednym ciosem zadawać obrażenia kilku wrogom oraz wpada w szał bojowy. Przy okazji należy autorom wytknąć maleńki błąd - jeśli traktujemy tę część gry jako RPG, jednak wypadało pomyśleć o tym, aby broń ulegała zużyciu podczas używania jej. Analogicznie, tryb Potyczki to niczym niezmącona naparzanka RTS. Wystarczy tylko ustalić - gdzie, z kim i w jakiej sile.

Mirko rusza na wojnę

- Zapomniałaś o kampanii? - wtrąciła niecierpliwie Krasula, z wdziękiem oganiając się od gzów ufryzowanym ogonem.
- Muu - przecząco machnęła łbem Łaciata - właśnie mówię. Kampania to jakby, w uproszczeniu mówiąc, połączenie obu wcześniejszych wymienionych trybów. Trochę tu chodzimy samym księciem Mirko, kiedy indziej sterujemy jego drużyną i wypełniamy i pomniejsze, i całkiem duże questy. A w niektórych misjach rozbudowujemy nasz gród i chronimy go przed atakami podwładnych Kościeja czy też zdobywamy wioski wroga. Tak jak w poprzedniej części, tak i teraz cała ekonomia opiera się na mleku. Dzięki niemu budujemy osadę i armię. Jak widać - my, czyli krowy, jesteśmy w tej grze niezastąpione.
- Muhahaha - zaśmiała się trumfalnie Krasula.

- Co warte podkreślenia, dużo lepiej nam się pracuje mordą, gdy mamy jakiegoś zwierzchnika w postaci Pastuszka. Podobnie jak w przypadku Drwali - funkcję nadzorująco-dopingującą stanowią tu Teściowe. Większość jednostek jednak pełni zadania czysto bojowe - są to chociażby wojowie, łowcy, rycerze, czarodziejki czy magowie. Ich nazwy mówią wszystko, więc nie będę marnować żuchwy na tłumaczenie, kto i czym się zajmuje. Po drugiej stronie barykady występują podobne jednostki, choć wspomagane przez m.in. wilki, niedźwiedzie, kościotrupy, gnomy czy smoki.

Nadmienię tu tylko, że każda z postaci ma własne imię co nie zdarza się często. Ba, nawet my krowy mamy imiona! Ha! Fajnie to być taką sławną, znaną z imienia krową, choć nie wpływa to na jakość i ilość mleka. Lepiej mają jednostki bojowe, których doświadczenie rośnie w czasie walki. W trybie kampanii dużo klasyki - całość w znacznym stopniu przypomina Warcrafta III. Z tą jednak różnicą, że Polanie II biją temten tytuł - moim skromnym zdaniem - na głowę...

- I bardzo dobrze - wtrąciła Krasula i zaintonowała. - Do booooju, Polsko-oooo!

Polskie krowy górą!

- Nie przerywaj! - zasapała druga krowa. - Chodzi o to, że chociaż zbieżności są widoczne i tak naprawdę gra niczym oryginalnym, poza ekonomią opartą na mleku, nie szokuje, jednak w porównaniu do hitu Blizzarda wszystko tu jest bardziej logiczne ułożone i... - Łaciata zawiesiła głos - ciekawsze! Być może powodem jest to, że jakoś bardziej wciąga mnie fabuła osadzona w realiach wczesnego średniowiecza, które choć po części w grze są baśniowe, jednak w jakimś stopniu zgadza się to z prawdą historyczną. Ważnym aspektem gry jest także wszechobecny humor - jest on dosłownie wszędzie: począwszy od tekstów w instrukcji, a

Zbliżenia kamery zapewniają atrakcyjne widoki.

Polanie, czyli Slaves

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze DOS był królem, powstała ci u nas gra Polanie. Co więcej, doświadczyła niewątpliwego zaszczytu reedycji na Zachodzie. Co prawda - nielegalnej, ale zawsze. Zachodni crackerzy „zangielszczyli" jej tytuł na Slaves, co można tłumaczyć jako „Słowianie" (ale i niewolnicy). Najgorsze w tym wszystkim było to, że cracker dołączył do cracka własną opinię na temat samej gry, umiejętności polskich programistów, poziomu grafików, muzyków itd., itp. Delikatnie rzecz ujmując - strasznie tam obśmiał polskich developerów i ogólnie miał przy tym niezły ubaw. Co gorsza, miał chyba rację. Teraz Polanie 2 powinni jemu samemu i podobnym mu zamknąć gęby.

Budowle w grze wyglądają bardzo dobrze.

KONKURS Polanie
PATRZ STR. 68

Jak się okazuje, słowiańscy kapłani doskonale znali się na teleportacji.

Magowie jak to magowie, mają skłonności do używania czarów.

skończywszy na odżywkach jednostek. Nawet w chwilach grozy, gdy sytuacja staje się dramatyczna, można czasem zachichotać pod nosem. Znam wprawdzie gry śmieszniejsze, ale jak na gatunek gry humoru tu sporo. Bawi zwłaszcza ten „średniowieczny slang", z wyrazami, jakie znamy chyba tylko z książek historycznych,.

Polanie na okrągło

Łaciata przeżuła kępkę trawy i kontynuowała.

- Wizualnie też jest na co popatrzeć - wydaje mi się nawet, że Polanie II biją w tym względzie Warcrafta III. Wystarczy tylko spojrzeć na postacie. Zamiast kanciastych rąk czy nóg, mamy ładnie zaokrąglone kończyny i tułów. Doprawdy, trudno w innym erteesie czy erpegu znaleźć tak ładne, tak dobrze animowane postacie. Nawet - wydawać by się mogło, że tak mało znaczące jednostki jak wilki wyglądają tu bardzo dobrze, a ich animacje, gdy się tarzają, śmiało możemy uznać za świetne. Nie wspomnę już nawet o naszym wizerunku - bo bardziej krowio, a jednocześnie wdzięcznie, wyglądać chyba nie mogłybyśmy.

Ha! Wreszcie gra stworzona przez Polaków, której nie musimy się wstydzić! Mało tego, bije ona na głowę sławny Warcraft III!!!

Podobnie jest ze wszystkimi postaciami, które wyglądają co prawda trochę tak komiksowo... ale to czyni grę jeszcze ładniejszą. Piorunujące wrażenie robią na graczu również tła. Trawa wygląda tak doskonale jak w ostatnich grach z serii FIFA. Podobnie realistyczne są drzewa, trzciny nad wodą, pagórki, rzeki i jeziora itd. Piać nad zdolnościami programistów będziesz również, gdy ujrzysz budowle, jakie wyrastają w Polanach. Ładne drewniane chatki przykryte są liśćmi i słomą, a w zimie śniegiem; oświetlają je płonące pochodnie. Graficy nie zapomnieli o najmniejszych detalach, dlatego też my, krówki, po zjedzeniu... zostawiamy po sobie ślady! I to nie racic. :)

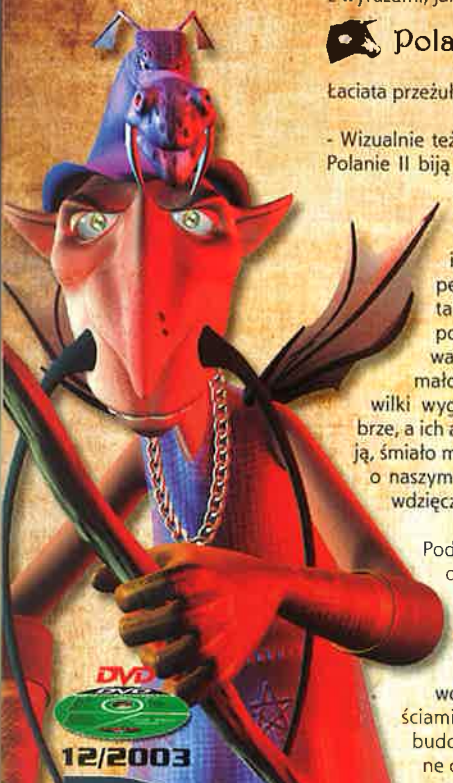
- Muhahahaha!

Inspired by Clannad?

- Wstydzić się nie powinniśmy również tego, co wylewa się z głośników. Muzyka jest całkiem dobrej jakości, chwilami przypomina genialny Clannad (pamiętacie muzykę z angielskiego serialu Robin Hood?), innym razem pachnie troszkę „średniowieczną tandetą", która jednak pasuje do komiksowej grafiki. Lektorzy występujący w Polanach II to chlubny wyjątek, potwierdzający znaną regułę, że rodzimi narratorzy są do bani. W tej grze jednak wszystkie głosy wydają się perfekcyjnie dobrane - pasują do postaci i sytuacji oraz klimatu państewka Polan. Mimo to podczas niektórych dialogów występuje mały bug, mianowicie zdarza się, że głosy nakładają się na siebie, dwie postacie zaczynają mówić jednocześnie - co sprawia, że nic nie słyszymy. Nie jest to mimom wszystko coś, co by nadmiernie w grze przeszkadzało.

Polanie II czy Knight Shift?

- Piękne rzeczy mi tu prawisz, aż mi procenty w mleku wzrastają - rzekła Krasula - ale powiedz, czy jest szansa, by gra zrobiona przez Polaków wreszcie zaistniała na świecie?
- Muuu! Jak najbardziej! Producentem jest przecież niemiecka mleczarnia, dzięki czemu ukaże się ona w całej Europie, i Ameryce, pod tytułem Knight Shift. Ba, za oceanem wydawcą jest... Atari! Nic w tym jednak dziwnego, bo gra ta w pełni na to zasługuje. Naprawdę ze świecą można by szukać równie udanego połączenia erteesu z erpegiem. Jak widać, polskie krowy nie gęsi i swój udział w światowym biznesie mleczarskim... znaczy komputerowym - mają.
- Mu! - przytaknęła Krasula - Dobra, chodźmy poszukać koniczyny...



DVD
12/2003

9

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

⊕ wysoka grywalność
⊕ bardzo dobra oprawa audio-wizualna
⊕ udane połączenie RTS z RPG
⊕ lepsze od Warcraft III
⊕ humor i dobre dialogi

⊖ czasem nakładają się na siebie kwestie mówione

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

http://polanie2.topware.pl/

Polanie II

Polanie w CDA 4/96, czyli Janek nie pamięta (wstydzi się?) własnej recenzji:

„Gra nasuwa uzasadnione skojarzenia z Warcraftem, ale wzbogacona została o wiele oryginalnych elementów i przede wszystkim osadzono ją w tradycji słowiańskiej".

„W tym miejscu zaczyna się twoja misja (...) polegająca na mądrym i sprawnym zarządzaniu posiadanymi zasobami...".

„Każda postać ma indywidualne cechy i umiejętności, na przykład łucznicy są niezbyt wytrzymali na atak, lecz potrafią razić przeciwnika ze znacznej odległości, zaś drwale - oprócz walki - potrafią ścinać uschnięte drzewa i stawiać budowle".

„Właśnie mlekiem (musisz zgromadzić odpowiedni zapas tego produktu) będziesz płacił za wybudowanie nowego budynku, wyszkolenie wojownika czy wyhodowanie krowy".

„Pamiętaj, że budynek musi stać w sąsiedztwie drogi (te również budujesz w budynku głównym) oraz że nie wystarczy rozpocząć budowy - trzeba wysłać do niej przynajmniej jednego drwala".

„Ważnym elementem rozgrywki jest oczywiście walka. Musisz bronić wioski i swoich krów, lecz także (w niektórych etapach) atakować i zdobywać ziemie sąsiadów. (...) Gra jest bardzo starannie opracowana pod względem graficznym i muzycznym (niezła muzyka w tle, rewelacyjnie digitalizowane odgłosy) oraz mocno rozbudowana (sześć dyskietek instalacyjnych, wkrótce poszerzona edycja CD)".

Wymagania: 386 DX, 4 MB RAM, VGA, mysz, Cena: 49zł

Jeśli te fragmenty was śmieszą, mamy tu wyjaśnienia Janka (koniec września 2003 r.). :) „Byłem młody i potrzebowałem pieniędzy" :)

TWIERDZA KRZYŻOWIEC

FIREFLY STUDIOS

„Na pytanie „Czy warto zagrać?", odpowiadam zdecydowanie „Warto!".
Ocena: 8/10

„Twierdza: Krzyżowiec jest bardzo ciekawą grą, której najlepszą stroną jest zdecydowanie grywalność."
Ocena: 8/10

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Przeżyj wspaniałe wydarzenia i bohaterskie walki w czasie krucjat - buduj i broń średniowiecznych twierdz i pustynnych fortec. Oblegaj miasta zaciekle bronione przez Saracenów albo daj się we znaki oblegającym Ziemię Świętą Chrześcijanom! Jako dumny wojownik europejski albo arabski - napisz od nowa historię krucjat.

FIREFLY

A TAKE-TWO COMPANY
www.take2games.co.uk

POWERED BY gamespy

BINK VIDEO

MILES SOUND SYSTEM

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

PC CD ROM

© 2002 Firefly Studios Limited. Firefly Studios, logo Firefly Studios, Twierdza: Krzyżowiec oraz logo Twierdza: Krzyżowiec są znakami handlowymi Firefly Studios Limited. Gathering of Developers oraz logo Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software oraz logo Take-Two są znakami handlowymi Take 2 Interactive Software. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe podlegają ochronie praw autorskich i są prawną własnością odpowiednich osób i firm.

Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37 Tel. (22) 868 52 68 do 70

Constanty Foch

Bagdad (podobno) był kiedyś pięknym miastem, perłą (zapewne jedną z wielu) świata arabskiego. Czas przeszły jest tu jednak jak najbardziej uzasadniony – totalitarne rządy Saddama, bieda mieszkańców i toczące się w tym rejonie konflikty zbrojne zamieniły to miasto w ruinę. Po co zatem wracać do Bagdadu? Spytajcie o to Amerykanów...

Conflict Desert Storm II

Back To Baghdad

GATUNEK: FPS/TAKTYCZNA

Recenzję Conflict Desert Storm II rozpocznę tak samo jak wszyscy inni recenzenci piszący o tej grze - wydawanie taktycznego shootera z podtytułem „Powrót do Bagdadu" podczas gdy w Iraku wciąż giną ludzie, to rzecz śliska moralnie i źle świadczy o etyce branży. A przynajmniej u tych jej przedstawicieli, którzy do tego doprowadzili. Tym bardziej że autorzy gry nie mają zbyt wiele na własne usprawiedliwienie, a ona sama - przynajmniej w wersji na PC - nie jest bynajmniej krokiem naprzód w stosunku do poprzedniczki. Ale nie uprzedzajmy... akapitów.

Powrót do Bagdadu

Twórcy gry tłumaczą, że właściwie spokojnie mogli C: DS II wydać, bo nie traktuje ona wcale o najnowszych wydarzeniach w Iraku, a o operacji Pustynna Burza z 1991 roku. Czyli – tak samo jak poprzednio, cofamy się w czasie o dekadę, przywdziewamy uniform oddziału specjalnego armii USA lub Wielkiej Brytanii i stajemy przed szeregiem misji ustawionych liniowo w coraz trudniejszym porządku. Powracają starzy bohaterowie - żołnierze Bradley, Foley, Connors i czarnoskóry Jones, teraz podobno bardziej doświadczeni niż w jedynce. W rzeczywistości - nadal zaczynają ze współczynnikami ustawionymi nisko i niewielką liczbą belek na pagonach.

Misje treningowe znów rozgrywane są w forcie Bragg.

Pola naftowe płoną

Jeśli miałbym wskazać rzecz, która całkowicie - poza wszelkimi wątpliwościami, jest w C: DS I lepsza niż w poprzedniku, to właśnie misje. Wcześniej gracze narzekali na to, że większość zadań rozgrywana była na pustyni, a te, które najbardziej zapadły im w pamięć, to te nieliczne miejskie. Zgodnie ze złotą zasadą wolnego rynku, czyli „mówisz i masz, byleś zapłacił" - teraz proporcje się odwróciły i większą część czasu spędzisz, przemykając się po uliczkach Bagdadu i innych irackich miast. A nawet jeśli wybierzesz się poza miasto i uczestniczysz w starciach dywizji czołgów - tu także emocji nie brakuje.

Dodatkowo zadania misji stały się ciekawsze - droga, która prowadzi do ich ukończenia, bardziej wymagająca, a okresy spokoju, w których tylko przebiegasz z punktu A do punktu B (w pustynnych misjach w jedynce było ich trochę) właściwie wyeliminowane. Dzięki temu cały czas coś się tu dzieje i nie masz chwili spokoju, zaś ostrzał przeciwnika może cię zaskoczyć w każdym momencie i z każdego kierunku. Zwiększyła się też rola skryptów, które - podobnie jak w Medal Of Honor - opisują konkretne ciągi wydarzeń. Szkoda tylko, że w C: DS II skrypty te są jak najbardziej przewidywalne (np. kiedy podbiegasz do gniazda karabinów... z alejki naprzeciw zaczynają oczywiście wybiegać przeciwnicy) i rzadko kiedy odwracają sytuację o 180 stopni. Co by jednak nie mówić, sposób, w jaki zaplanowano misje, to najsilniejsza strona gry i podciąga jej ocenę w górę.

Na Bliskim Wschodzie bez zmian

Poza tym trudno jednak zauważyć znaczące różnice między drugim a pierwszym Konfliktem. To, co zazwyczaj podlega poprawkom - grafika, udoskonalono na potrzeby dwójki, właściwie zmieniając tylko tekstury na nieco ładniejsze i z wyższą rozdzielczością. Już pierwszy C: DS wyglądał co najwyżej średnio, drugi w obliczu tak niewielkich zmian zaczyna już wyraźnie odstawać od czołówki shooterów (jedynym tego plusem są rozsądne wymagania sprzętowe).

Interfejs nadal jest na PC „palcołomny" i wymaga niezwykłej giętkości palców, a często prowadzi do niepowodzenia w misji, kiedy to szybka zmiana broni w apteczkę i powrót do karabinu wymagają tak wielu uderzeń w klawiaturę (przy jednoczesnym trzymaniu [Shift]), że skutecznie odwraca to uwagę od wyskakujących - nie wiadomo skąd - Irakijczyków. Ci ukryci saddamowcy to kolejna rzecz, która pozostała bez zmian – żołnierze Hussejna mnożą się bez ograniczeń; mam brzydkie podejrzenie, że w niektórych miejscach generują się po prostu bez końca... aż do momentu zajęcia konkretnego punktu mapy. Zatem tak długo, jak długo stoisz przy hipotetycznym gnieździe karabinów, hipotetyczni Irakijczycy będą wyskakiwali z zaułka, by przestać, kiedy ty wyjdziesz im naprzeciw i zajrzysz, co się dzieje za tym cholernym rogiem ulicy. Oznacza to, że podczas posługiwania się intelektem (wykorzystujesz dobrą pozycję strategiczną) musisz pokonać dziesiątki przeciwników (co jest bardzo trudne). Natomiast kiedy wykażesz się głupią brawurą - wystarczy, że przyjmiesz na siebie kilka kul i zastrzelisz ledwie kilku sługusów Saddama. Hmmm.

Saddam - wracamy do ciebie!

Historyczny Wiktor

W Conflict: Desert Storm II znajduje się misja, w której oddział sił specjalnych stara się zdobyć stację nadawczą Victor-2. Jest ona oparta na faktach - w 1991 roku oddział SAS rzeczywiście stoczył taką batalię i co ciekawe - brał w niej udział wojskowy konsultant gry Cameron Spence. Spence służył w Szwadronie A 22 oddziału SAS, który za linią wroga spędził sześć tygodni. Spence opisał własne przeżycia w książce „Sabre Squadron". Potem wydał jeszcze jedną zatytułowaną „All Necesarry Measures", która była zapisem misji w Bośni.

„Skradanka" to nowy, ale niekoniecznie udany dodatek do C: DS II.

Jest ciężko - irakijczycy nie przejmują się prestiżem amerykańskich sił specjalnych.

To nie wina drukarni - to fog of war.

Na wakacjach w Bagdadzie...

Wayne z Arabii

Brawurowe akcje w pojedynkę w stylu Johna Wayne'a sprawdzają się zresztą w grze także z innego powodu – otóż, trudno AI komputerowych postaci uznać za wybitne (a rzekomo je poprawiano). Przykład pierwszy z brzegu - wybiegam z całym składem z budynku - na zewnątrz okazuje się, że czeka na mnie ostrzeliwująca się jednostka Irakijczyków. Wbiegam z powrotem do środka, by schronić się przed kulami; dwóch kompanów wbiega za mną, ale trzeci, zamiast biec, po prostu... idzie. Idzie, ignorując oczywiście to, że kule wystrzeliwane przez kałasznikowy żołnierzy Saddama rwą jego ciało, obryzgują mu twarz galonami krwi, miażdżą kości i bezpowrotnie rozszarpują narządy wewnętrzne. Ja rozumiem, że do jednostek specjalnych przyjmują twardzieli, ale bez przesady.

Dlatego też czasem lepiej jest zostawić kompanów, złapać mocniej broń i w pojedynkę oczyścić obsadzone przeciwnikami skrzyżowanie - przyznaję jednak, że w dwójce trudniej grać w taki właśnie sposób niż w jedynce (w której - zdaje się - większość gry przeszedłem, zostawiając komputerowych inteligentów w bezpiecznym miejscu).

Na szczęście C: DS II to gra, w której śmierć nie jest czymś ostatecznym, bowiem każdy z żołnierzy, kiedy skończy mu się pasek energii i zwali się na ziemię krwawiąc - żyje jeszcze przez chwilę (nawet dwie minuty). Jeśli w tym czasie podbiegnie do niego kolega i poratuje apteczką, ten wstanie jak nowonarodzony. W efekcie – przynajmniej w przypadku mojego stylu grania, wynikającego z niskiej oceny umiejętności komputerowych żołnierzy - drugi "Konflikt" był ciągiem heroicznych samodzielnych akcji, nie zaś pasmem tryumfu taktyki i starannego planowania.

Cóż, może po prostu nie wiem, jak trzeba rozmawiać z komputerem, by robił to, czego od niego oczekuję. Jedyny element AI, który działa naprawdę bez zarzutu, to reakcja na granaty dymne – rzeczywiście chronią one przed celnym ogniem przeciwnika. Irakijczycy strzelają wtedy w chmurę na oślep tak, jakby to pewnie robili w rzeczywistości.

Dżipem i w ukryciu

Nie przekonały mnie też inne nowinki – intensywniejsze wykorzystanie pojazdów i fragmenty skradankowe (stealth). Pojazdy (np. dżipy) pojawiają się mniej więcej w połowie misji i zdawać by się mogło, że będzie to coś, co stanie się jednym z ciekawszych elementów "Powrotu do Bagdadu". Niestety pojazdy prowadzą się mało realistycznie - tak, jakby po prostu ślizgały się po ziemi. Nie oczekuję realizmu pokroju Colina 03, ale uważam, że bez większego problemu można było ten element wykonać lepiej.

Słabo wypada też skradanie się oparte o system zapożyczony z innej gry Gotham Games, czyli Great Escape (recenzja dwa numery wstecz). Podobnie jak w "Wielkiej ucieczce" nie masz nigdy pewności, kiedy cię widzą, a kiedy pozostajesz niezauważony; nie wiesz, na co możesz sobie pozwolić, a na co nie - a jest tu jeden etap z cichą ucieczką z obozu jenieckiego!!! To, co mogłoby stanowić o sile gry, trudno tu zatem zauważyć i właściwie gdyby nie fakt, że stealth i vehicles pojawiają się kilka razy (i to wyróżnione boldem) w oficjalnych oświadczeniach prasowych dotyczących drugiego „Konfliktu" pewnie nawet nie uznałbym, że jest to coś, o czym warto pisać.

Konflikt wewnętrzny

Conflict: Desert Storm II to gra, która ma sporo bugów i kilka pomysłów, jakie wypadałoby dopracować lub... z nich zrezygnować. „Powrót do Bagdadu" zawodzi też boleśnie w porównaniu z jedynką (kilkanaście miesięcy temu ta gra była świeża, a teraz w nowej, minimalnie lepszej oprawie i podana w niemal niezauważalnie rozwinięty sposób - to już raczej odgrzewane kotlety). Mimo tych niedociągnięć czułem wojenne napięcie oraz niepewność każdej kolejnej minuty, każdego zaułka arabskiej uliczki. To zasługa wyśmienicie zaprojektowanych misji, które ratują C: DS II przed totalną krytyką. Tę wojenną przygodę warto przeżyć, ale nie spodziewajcie się, że będzie to coś, co odmieni sposób, w jaki patrzycie na taktyczne FPS-y.

Conflict: Desert Storm II to gra, która ma sporo bugów i kilka pomysłów, jakie wypadałoby dopracować - lub zrezygnować z nich.

DVD 12/2003

6+

WYMAGANIA
Win XP/2000/ME/9x
Procesor PII 500 MHz
RAM 256 MB
Akcelerator 32 MB

Producent: Gotham Games
Dystrybutor: LEM

⊕ doskonałe misje
⊕ granaty dymne
⊕ dynamiczny charakter rozgrywki (dla fanów akcji)

⊖ przeciętne AI
⊖ słabo zrealizowana jazda pojazdami
⊖ niewygodny interfejs

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 7

http://www.conflict.com/

TEMPLE of ELEMENTAL EVIL

GATUNEK: cRPG

gem (Male human Ftr10; hp 117)

Niewielu w świecie fanów komputerowego role-playing pozostaje obojętnych na czar gier serii Fallout. Ta licząca sobie pełne 7 lat postapokaliptyczna epopeja nadal uznawana jest za niedościgłe dzieło gatunku, a kolejne gry jej rozrzuconych po świecie twórców zyskują grona zdeklarowanych fanów na długo przed ich premierami. Tak było z Arcanum: Przypowieści o Maszynie i Magyi - dziełem Tima Caina i Troiki - tak też działo się z innym bohaterem niniejszego tekstu: Temple of Elemental Evil.

Fakt, że Tim Cain stoi na czele projektu, nie stanowił jednak jedynego powodu, dla którego o Temple of Elemental Evil głośno było od chwili jego ujawnienia. Drugim było to, że Temple of Elemental Evil stanowi powrót do korzeni gatunku, i to w kilku warstwach jednocześnie.

Stworzono go na bazie systemu D & D w jego ostatniej, najdoskonalszej wersji (3.5), ale osadzono w świecie Grayhawka, a więc pierwszej, oryginalnej scenerii systemu! Dodatkowo wybór Troiki padł na jedną z pierwszych drukowanych przygód - stworzonej przez ojca D & D Gary'ego Gygaxa - Świątyni Złych Żywiołów. Przyznaję - nie żyłem nigdy w świecie Grayhawka, jednak porównanie papierowego oryginału i jego wirtualnego odpowiednika dowodzi, że ta klasyczna przygoda odtworzona została z dużą dokładnością. Naturalnie jednak jak na twór ery role-playing przedkomputerowego przystało, przygoda jest mocno liniowa i w gruncie rzeczy zasadza się na schemacie „sala - potwór, kolejna sala - kolejny potwór". W swej istocie jest zatem klasycznym hack & slashem. W przeciwieństwie jednak do niedawnego Pool of Ra-

"Usuńcie dzieci. I dom publiczny"

Fallout i Temple of Elemental Evil - jeśli rozpatrywać je z punktu widzenia ich „dorosłości", różnią się jak noc i dzień. Ugrzecznienie ToEE jednak nie oznacza wcale, że Tim Cain i Leo Boyarski złagodnieli na starość. Przeciwnie, we wczesnych wersjach gry zdarzyły się postacie całkowicie negatywne, niestroniące od mocnych słów - i kilka przynajmniej dwuznacznych sytuacji. Zniknęły one jednak wskutek interwencji Atari starającego się uzyskać certyfikat 'Teen' miast 'Mature', który pozwoliłby sprzedawać ToEE także dzieciom. Nie zamierzamy tu oceniać tego posunięcia - żal nam jedynie, że wskutek tego zmianie uległa także część dialogów - niektóre z nich zupełnie usunięto, a inne zastąpiono ich zbanalizowaną wersją. Poważną ingerencją w świat gry, jaka wynikła z zamiany, było wyeliminowanie z gry dzieci (!) - nawiasem mówiąc coś, co Tim Cain przeżył już wraz z brytyjską wersją Fallouta. Usunięto także dom publiczny w Nulb, a wraz z nim kilka postaci i kilka questów. Pojawiły się natomiast przepaski biodrowe na niektórych stworach, które same z siebie nigdy by na taki pomysł nie wpadły.

Po rozczarowaniu, jakim był Lionheart, ToEE pozwala się cieszyć prawdziwym role-playing!

diance: Ruiny Myth Drannor - gry niemal identycznej, jeśli idzie o założenia - Temple of Elemental Evil naprawdę może się podobać.

D & D 3.5 w D & D 1,
czyli o Wirtualnej Świątyni Złych Żywiołów

Wirtualne Temple of Elemental Evil stworzono na bazie kompletnie poprawionych zasad trzeciej edycji D&D. Tym z was, którym dotąd wydawało się, że to Neverwinter Nights stanowi najwierniejsze odbicie prawdziwego role-playing, mówię: mieliście rację - wydawało się wam. Tworzenie przyszłego bohatera ToEE jest tak bliskie oryginału jak to tylko możliwe i fani papierowego D & D z pewnością docenią bogactwo i różnorodność opcji. Nie można jednak nie zauważyć, że jeśli od Temple of Elemental Evil zamierzacie rozpocząć życie fana role-playing, istnieje spora szansa, że pogubicie się w setkach kombinacji i opisów. Pewnie, że w każdej chwili sięgnąć można do ogromnego, bo 170-stronicowego manuala bądź skorzystać z obszernego kontekstowego helpa, jednak pod warunkiem dobrej znajomości języka angielskiego.

Heros,
czyli jak Artos d'Lear świat Grayhawka ratował

Bohaterem ToEE może zostać każda z 7 ras Grayhawka - od ludzi, przez krasnoludów, elfów, niziołków po półorków. Specjalizować się mogą w każdej z 11 klas - być wojownikiem lub barbarzyńcą, łotrzykiem (rogue), kapłanem, czarodziejem bądź zaklinaczem, a nawet mnichem. (Brakuje modnych ostatnio klas prestiżowych, to jednak dlatego, że rozwój postaci ograniczony jest do 10 poziomu.) W zależności od klasy nabywać będą specjalne umiejętności i atuty, w przypadku postaci magicznych zaś także czary, których różnorodność wzbudzi entuzjazm najbardziej nawet hardcore'owych graczy D & D. W gruncie rzeczy ich liczba i zróżnicowanie sprawiają, że większość stworzonych czarów nigdy zapewne nie zostanie użyta. Niemniej jednak dobrze wiedzieć, że znaleźć je można gdzieś na marginesach stronic księgi czarodzieja. O rozmachu tego elementu gry najlepiej zresztą świadczy fakt, że najsłabszym detalem postaci stworzonej w Temple of Elemental Evil jest... jej portret. Tych bowiem jest stosunkowo niewiele, a i styl, w jakim zostały stworzone, budzi bardzo wątpliwy podziw skazanych na nie graczy.

Charakter,
czyli czym się różni dobry od złego

Osobną kwestię tworzenia postaci stanowi wybór jej charakteru, ten bowiem determinuje nie tylko światopogląd jej samej, lecz także profil całej drużyny. Zróżnicowanie charakterów, czyli standardowa opozycja praworządny dobry kontra chaotyczny zły we wszystkich jej dziewięciu przejawach, zdeterminuje jej skład osobowy (drużyna paladynów nie wpuści między siebie diabolicznego nekromanty). Naturalnie przez ogromną większość gry, czyt. podczas rąbania i siekania, charakter nie ma żadnego znaczenia. Warto wiedzieć jednak, że właśnie od charakteru członków drużyny zależeć będzie sposób, w jaki rozpocznie się wyprawa do Świątyni Złych Żywiołów. Tych potencjalnych 9 interek to króciutkie scenki - bywa, że nie wymagają najmniejszej ingerencji gracza! Niemniej niczego podobnego dotąd w komputerowym role-playing nie było.

Questy,
czyli czemu warto zostać chłopcem na posyłki

Niezależnie od sposobu „otwarcia" drużyna zjawi się w niewielkim miasteczku Hommelet, w którym postawi pierwsze kroki i najprawdopodobniej zdoła uzyskać przynajmniej drugi poziom doświadczenia. Właśnie w tym celu stworzono kilka, może nawet kilkanaście, zadań w wiosce. Polegają one głównie na chodzeniu (niestety, taki już los przyszłych herosów, że najpierw służą innym jako chłopcy na posyłki...) i nie da się ukryć, są nudne jak stąd do wakacji. To powolne i mało emocjonujące tempo, w jakim rozpoczyna się wyprawa, może się okazać zabójcze dla graczy, którzy zrezygnują z niej (gry), jeszcze nim drużyna stanie przed głównym (ściślej: bocznym) wejściem do świątyni. Warto mimo to uzbroić się w cierpliwość i nie bacząc na zew bogactw i chwały, przemęczyć się i zdobyć kilka setek łatwych punktów doświadczenia.

LVL 1-10,
czyli... czemu tak mało?!

Świątynia przeznaczona jest dla postaci na 1-10 poziomie doświadczenia, a więc stosunkowo (zwłaszcza w porównaniu do tych z Tronu Bhaala) słabych. Dodatkową „atrakcję" stanowi brak poziomów trudności, który jednak w pewnej mierze można zrekompensować, włączając do drużyny do 3 (z 35 występujących w grze) bardziej doświadczonych NPC.

Tury,
czyli jak uniknięto wpadki z czasem rzeczywistym

Przygoda toczy się w czasie rzeczywistym - do czasu rozpoczęcia walki, która - jak na oldschoolowe role-playing przystało - rozgrywana jest w turach. Zgodnie z zasadami D & D postacie nie poruszają się w systemie kwadratów czy heksów, lecz po prostu na odległość wyznaczaną przez współczynniki i obciążenie. Dodatkowo już w zwarciu możliwe jest wykorzystanie wszystkich sztuczek opisanych na kartach podręczników - od podcięcia przeciwnika, poprzez rozpłatania, szał, darmowe trafienia wynikające z błędów przeciwników, ułatwienia trafień wynikających z ataku z boku lub tyłu, ataki z ukrycia dostępne złodziejom itd., itd. Zatem - choć nie ma w zasadzie wątpliwości, że Temple of Elemental Evil to kolejny przedstawiciel długiej linii komputerowego „siecz i rąb", jest to zarazem siekanie i rąbanie zabarwione niezwykłą finezją i mistrzowską klasą. Zróżnicowanie zaś przeciwników sprawia, że każde ze starć jest czymś nadzwyczajnym.

Bugi,
czyli jak Atari wydało grę przed jej ukończeniem

Temple of Elemental Evil - czyli Świątynię Żywiołu Zła - zamieszkują nie tylko stwory, ale i najgorsi z wrogów każdego gracza: niedoróbki i niedociągnięcia. Jest przynajmniej kilka rzeczy, których w grze twórców tej klasy po prostu być nie powinno. Bug pierwszy dał się we znaki, gdy w walce moja półelfka-kleryk była w stanie pokonać w turze zaledwie 5 stóp, miast nominalnych 30. Okazało się, że buty i rękawice kolcze spowalniają postać i nie dają zupełnie nic w zamian! Rozwiązaniem problemu było usunięcie ich z wyposażenia, przez co moi bohaterowie (prócz krasnoluda, bo ta rasa nie zna pojęcia „niewygodne obuwie") biegali - tak jak hobbitowie - bez butów. Inny kłopot dotyczący inventory wyniknął przy okazji zadania dla kapłana świątyni powietrza, wymagającego zatrucia ołtarza świątyni ziemi. Ten samodzielnie dostarczył truciznę. Pech jednak chciał, że bohater rozmawiający z nim miał pełny plecak i... trucizna znikła bezpowrotnie z powierzchni świata. Nawet w Icewind Dale'u w takiej sytuacji znaleźć ją można było na ziemi. Tu pozostaje load lub pogodzenie się z nierozwiązanym questem...

Bugi,
czyli tej smutnej historyi ciąg dalszy

Błędy tyczą się także innych postaci. Pierwszy to brak możliwości wymiany przedmiotów rekwirowanych przez NPC-ów w zamian za pomoc drużynie. Jest bowiem tak, że mają oni prawo „pierwokupu" części łupu i niestety często się zdarza, że zabierają te niezbędne - np. kluczowe dla zadania. Dodatkowo jeśli nie będą mieli możliwości spieniężenia ładunku, obciążać się będą aż do tego stopnia, w którym podczas walki przestaną się poruszać! Dziwne wrażenie sprawiają potwory spawnujące wewnątrz ścian. Wyobraź sobie - decydujesz się na odpoczynek regenerujący zdrowie i czary. Przerywają go potwory i trudno je za to winić, bo takie przecież ich zadanie. Czemu jednak znalazły się wewnątrz ściany, co uniemożliwia pozbycie się ich? Wreszcie nie sposób nie wspomnieć o AI. Jej braki w walce powodują, że niczym nadzwyczajnym są próby przedarcia się pojedynczych potworów przez zwarte szeregi drużynników, w wyniku czego zbierają oni trzy darmowe ataki wynikające z zaistniałej sposobności - i ostatecznie giną marnie, nie realizując celu. W trybie swobodnego poruszania się zaś przeraźliwie źle rozwiązane zostało szukanie ścieżek. W porównaniu z tym, co robią postacie w ToEE, te z Baldur's Gate'a były urodzonymi traperami.

Temple of Elemental Evil stanowi powrót do korzeni gatunku, i to w kilku warstwach jednocześnie.

Wszystkie wymienione błędy nie należą - na szczęście, do tych uniemożliwiających ukończenie gry.

Oprawa,
czyli to, co w ToEE urzeknie nie tylko hardcore'owców

Ogromnym atutem gry jest jej oprawa audio-wizualna. Niech puryści gatunkowi gadają sobie, co chcą - ładna grafika i - zwłaszcza - przyjemny dźwięk w dużej mierze tworzą klimat gry. ToEE podczas tworzenia świata gry wykorzystuje „rysowane" plansze uzupełniane trójwymiarowymi modelami postaci. Całość dodatkowo poddana jest retuszowi akceleracji sprzętowej i uzupełniona drobiazgami w stylu falujących liści na gałęziach drzew i pszczół krążących nad ulami. Atutem gry są także znakomite modele postaci i wrogów. Przeniesienie ich w trzeci wymiar pozwala, prócz sporych możliwości ich różnicowania (także wzrost i fryzura!), odwzorować wszelkie zmiany w ich wyposażeniu (np. płaszcze). Na osobne potraktowanie zasługują znakomite animacje - widok krasnoluda, który w starciu w jednej turze płynnie kładzie 4 przeciwników (atak wynikający ze sposobności - pierwszy atak, cleave, drugi atak), miły będzie sercu każdego estety. Arachnofobowie z pewnością zaś docenią pośmiertne drganie łap pająków.

Niestety, połączenie 2 i 3D ma także minusy. Pierwszym jest bardzo słaba interaktywność plansz. Po tym, do czego przyzwyczaiło nas Divine Divinity, nie może się podobać sala, która - mimo że pozornie jest wypełniona po brzegi dobrem, jest w rzeczywistości zupełnie pusta. Po wtóre - w mrokach spowijających Świątynię niczym niezwykłym jest np. niezauważenie drzwi, zwłaszcza w rozdzielczościach wyższych niż nominalne i zalecane – 800 x 600. A wystarczyłoby przecież dodać opcję podświetlenia ścieżek... Dobrze przynajmniej, że dostępny jest klawisz podświetlający wszelkie „interaktywności".

Słabych punktów nie ma za to znakomity soundtrack (w .mp3, a więc można go słuchać zupełnie niezależnie) ilustrujący grę. Składa się on z ambientowych, ale nieprawdopodobnie złożonych utworów związanych z określonymi

Oldschoolowe niczym Eye of the Beholder!

Kilka słów od Huta

Na Temple Of Elemental Evil czekałem z dwóch powodów. Po pierwsze, osadzony jest w świecie Greyhawka, a więc najbardziej oldschoolowej krainie Dungeons & Dragons - i już z tego powodu budzi mój szacunek. Po drugie, grę robili ludzie z firmy Troika, których od czasu Arcanum uważam za arcymistrzów w robieniu RPG-ów, w jakich rzeczywiście możesz „odgrywać rolę", a nie tylko wycinać w pień setki standardowych przeciwników. Po odpaleniu TOEE ujęło mnie jeszcze jednym - implementacją reguł systemu AD & D 3.5 - logiczną, elastyczną, po prostu doskonałą (aż chciałoby się zobaczyć kolejne gry wykorzystujące ten „silniczek"). TOEE rozkręca się powoli i mozolnie, tak jak wszystkie przygody z postaciami na pierwszym poziomie doświadczenia, ale kiedy twoja drużyna nabierze już sił, a fabuła rozwinie się odpowiednio, gra staje się najciekawszym RPG-iem ostatnich miesięcy. Dużo, dużo lepszym od konkurencji. Ale uwaga - TOEE przeznaczone jest przede wszystkim dla weteranów komputerowych RPG...

lokacjami lub zdarzeniami (walką). Pozostałe efekty dźwiękowe - szczęk mieczy, syki i eksplozje czarów, agonalne wrzaski potworów oraz - a jakże - dialogi postaci niezależnych reprezentują ogólnie dobry poziom.

8/10,
czyli dlaczego - mimo błędów - warto

Temple of Elemental Evil nie jest produktem bezbłędnym i bez wątpienia można go było zrobić lepiej. Troszkę zbyt wyraźne są tu ograniczenia engine'u (gra potrafi niemile zwalniać, nawet na bardzo mocnym sprzęcie) i doskwierają bugi. Mimo to ani przez chwilę nie żałowałem czasu spędzonego na eksplorowaniu korytarzy i sal Świątyni Złych Żywiołów.

8

WYMAGANIA
Win 9x/ME/XP
Procesor: 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Troika
Dystrybutor: Atari

⊕ system walki turowej
⊕ charakterystyki postaci zgodne z D & D 3.5
⊕ znakomita oprawa graficzna i dźwiękowa
⊕ klimat

⊖ liniowa i prosta
⊖ sporo (niezbyt irytujących) bugów

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

http://greyhawkgame.com/

Oldschoolowe niczym Eye of the Beholder!

JAJCARSKI HUMOR
ŚWIETNA ZABAWA

Kurka w ogniu to zastrzyk zabójczego humoru nawet dla największych ponuraków. Do łez ze śmiechu doprowadzą Cię zaciekli przeciwnicy oraz prześmieszne animacje w najmniej spodziewanych momentach.

Czujesz się niepokonanym łowcą mieszkańców kurnika? Zaproś do zabawy swoich przyjaciół i zorganizujcie prawdziwy turniej w sieci lokalnej albo w Internecie.

W CAŁOŚCI PO POLSKU

Na najlepszych myśliwych czeka niespodzianka...

- po 8 niepowtarzalnych krain
- 10 poziomów trudności w każdej z krain
- bogaty wachlarz niespotykanych broni
- rozbrajający przeciwnicy
- prześmieszne animacje
- liczne bonusy
- atrakcyjne tryby multiplayer – gra w sieci lokalnej i Internecie
- niskie wymagania sprzętowe, dzięki którym gry zadziałają na każdym komputerze

techland

WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE: www.techland.pl

MULTIMEDIALNY SKLEP WYSYŁKOWY: www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739 e-mail: sprzedaz@techland.pl

GATUNEK: FPS

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™
BREAKTHROUGH
EXPANSION PACK
SECOND EDITION NORTH AFRICA

Mac Abra

To się nazywa "miażdżąca przewaga".

Czy oglądaliście kiedyś kultowy film „Rejs"? (Jeśli nie – polecam.) Jest tam pewien osobnik, który wypowiada kwestię, że lubi tylko te piosenki, które już zna. Poważnie wątpię, czy twórcy MOH_AA Breakthrough widzieli „Rejs". Ale niewątpliwie znali tę maksymę i wzięli ją sobie do serca.

Może też być inne wyjaśnienie - wiadomo, że artyści z teamu 2015 (pierwotni twórcy MOH) pognieważali się na dawnego pracodawcę i pod nowym szyldem i w innej firmie robią coś, co śmiało można nazwać MOH 2. (A znane jest to powszechnie jako Call of Duty – patrz Temat Numeru we wrześniowym CDA). Zaś rzemieślnicy (czyli ci, którzy przyszli na ich miejsce) kopiują dawne pomysły ludzi z 2015. I to widać – i tę rzemieślniczą pozbawioną wdzięku solidność i absolutny brak twórczego szaleństwa czy przebłysku geniuszu, ciskającego odbiorcę na kolana i charakterystycznego dla artystów. Widać, że grę tworzono sumiennie przez pięć dni w tygodniu - od 9 rano do 17 po południu (z przerwą na lunch, rzecz jasna), bo to, panie, raty za samochód i dom uiścić należy, na wakacje w Tajlandii zarobić też można, a z zamówionej roboty należy się uczciwie i na czas wywiązywać... Nie widać natomiast, by włożono w nią choć odrobinę serca.

Nie oczekujcie tu silnych emocji ani też niczego naprawdę nowego. Pograć się da - tylko czy warto?

Aby była jasność - dodatek ten nie jest knotem! Można w niego zagrać bez uczucia, że marnujemy czas głupiej niż zwykle. Jednak nie oczekujcie silnych wzruszeń, emocji na miarę lądowania na plaży Omaha czy choćby nawet tego, co było w pierwszej misji Spearhead. To już nie ta liga.

Trochę konkretów

Zanim dalej ponarzekam, czuję się zobowiązany do zaprezentowania nieco suchych - niczym gardło żołnierza na przełęczy Kasserine - faktów.

Dodatek nie jest „samodzielny" i jako podstawki wymaga gry MOH_Allied Assault. Jego bohaterem jest znany już ze Spearhead sierżant Jack Cameron Barnes. (Swoją drogą, po wszystkim, czego dokonał w Spearhead, gość śmiało powinien już być porucznikiem albo choć dostać tytułowy Medal Honoru - najwyraźniej amerykańska armia nie docenia bohaterstwa...) Do przejścia jest tutaj jedenaście misji - w Tunezji i we Włoszech.

W grze można postrzelać z działek przeciwlotniczych oraz ciężkiej artylerii tudzież siąść za sterami amerykańskiego Shermana i niemieckiego Pz-IV. Czy tego chcecie, czy nie - nauczycie się też wzywać (za pomocą radiostacji) wsparcie artylerii i lotnictwa.

Dochodzi nowy tryb multiplayer - Liberation Mode, w którym sfragowany gracz staje się... jeńcem (a żywi gracze powinni go odbić i uzbroić). W wieloosobowym hasamy m.in. na Monte Cassino, po ulicach Messyny oraz po skąpanym w krwi aliantów przyczółku pod Anzio. (W sumie 9 nowych map.) Z tym, że i nie czajmy się - w multiplayu MoH Wolfowi: ET nie podskoczy - i lepiej, by nawet nie próbował...

Wydarzenia na ekranie zilustrowane są nowymi tematami muzycznymi - tradycyjnie w formacie mp3. Tradycyjnie też oprawa muzyczna (i dźwięk) stoi na doskonałym poziomie. Powiedziałbym, że jest to jedyny element MoH, który w tym dodatku trzyma dawną wysoką formę i nie rozczarowuje.

Eee... to już nie to!

Znacie? To macie!

Początek, nie powiem, zapowiada niezłą porcję emocji. Tunezja, atakujące Afrika Korps, burza piaskowa, chaos, zamieszanie, wyłaniający się - Bóg wie skąd, Niemcy (obdarzeni sokolim wzrokiem i noktowizorami, sądząc z celności ognia), przemieszana masa naszych jednostek, dezorientacja, eksplozje, świst pocisków nad głową... Ale niestety, i nie chcę was martwić, to właśnie najbardziej emocjonująca część gry. Gdy piaszczysta kurzawa zaczyna opadać (a opada szybko, bo w następnej misji) - wraz z nią zaczyna opadać napięcie. Szczerze mówiąc, z każdą chwilą robi się nudniej... i marudniej.

Pierwszym i głównym dowodem na to, że najnowszy dodatek do MOH jest cienki jak portfel Elda dzień przed wypłatą, jest brak w nim czegokolwiek, co mogłoby nas zaskoczyć. Scenarzyści Breakthrough nie wysilili się - wręcz ordynarnie skopiowali pomysły z wcześniejszych misji, co najwyżej dokonując ich retuszu czy remiksu. Ot, mieliśmy wcześniej twarde lądowanie ze spadochronem pod ogniem wroga, a po wyjściu musieliśmy szybko wykończyć załogi działek plot? Tu, lądujemy (bardzo twardo!) szybowcem transportowym w ogniu wroga i musimy szybko wykończyć obsługę działek. Mieliśmy rajd dżipem po lotnisku oraz sabotaż w parku maszynowym? Teraz - sabotaż na lotnisku (a rajd dżipem też nas nie minie, a jakże). Odbijaliśmy jeńców albo przekradaliśmy się, przebrani w niemiecki mundur, przez linię nieprzyjaciela? No, to zrobimy to raz jeszcze. Eskortowaliśmy Tygrysa? Teraz eskortujemy shermana z trałem przeciwminowym. (A propos - pojawiły się miny i wykrywacz tychże. Warto zapamiętać, bo to chyba, oprócz paru nowych giwer i atakujących nas motocyklistów, jedyna warta wzmianki innowacja w tym dodatku). Broniliśmy mostu przed wysadzeniem? Teraz należy bronić wieży radiowej. Robiliśmy rajd po zaopatrzenie? Zatem tym razem zrobimy rajd z zaopatrzeniem.

Ba, nawet zakończenie jest tu podobne - w MoH widzieliśmy zagładę fabryki, w której toczyliśmy ostatnią walkę, a w Spearhead - falę alianckich bombowców nad Berlinem. Tu, ujrzycie falę alianckich bombowców nad zamkiem, w którym toczyła się finalna bitwa - i jego zagładę. Dejá vu kłania się w pas.

Atak w czasie burzy piaskowej - czyli o tym, że nie zawsze dobry początek gry gwarantuje dobrą zabawę.

Ten autoplagiat sam w sobie nie byłby jednak czymś nadmiernie rażącym - w końcu ilość możliwych do wykonania przez komandosa/ów zadań nie jest nieograniczona i w rzeczy samej sprowadza się to do „zabij, odnajdź, wysadź, odbij, powstrzymaj, zniszcz". Zatem dałoby radę przełknąć tę fabularną wtórność bez bólu, gdyby nie dodatkowo „ciekawy" zabieg scenarzystów. Ci uznali - słusznie poniekąd - że ten dodatek kupią głównie zagorzali fani MoH, którzy z palcem w nosie przechodzili grę na najwyższym poziomie. Zatem aby nie przeszli nowych misji w jeden dzień i bez wysiłku, trzeba im dać zdrowo popalić.

Jak to osiągnięto? Niestety, w najbardziej trywialny z możliwych sposobów - po pierwsze, zalewając nas wręcz falami wrogów. Po drugie, ograniczając możliwość uzupełnienia amunicji. W Breakthrough zapomnijcie o długich seriach. Ba, tak naprawdę zapomnijcie o tym, że macie w rękach broń maszynową. Róbcie snajperskie headshoty, trzęście się nad każdą kulką, szukajcie w każdym kącie zapasów amunicji. I zapomnijcie też o tym, że można podnieść broń poległego wroga. To znaczy czasem można, ale w 9 przypadkach na 10 po śmierci właściciela ulega ona gwałtownej dezintegracji. Najzabawniej (?) bywa w niektórych misjach sabotażowych, w których startujemy z jedną giwerką (np. pistolet z tłumikiem) z góra 50 nabojami w kieszeni. W efekcie na poziomie easy Breakthrough jest DUŻO trudniejszy do przejścia niż MoH_AA na hard! Ba, grałem też w demko Call of Duty na najwyższym poziomie - i ginąłem dużo rzadziej niż tutaj na najniższym!!! (A grę i tak ukończyłem w dwa dni.) Ktoś tu zdrowo przegiął...

CALL OF DUTY RZĄDZI!

Czego nie ma MoH_B, a ma Call of Duty?

1. Możliwości czołgania się.
2. Celowanie (precyzyjne) nie tylko ze snajperki.
3. Wyraźne współdziałanie alianckich żołnierzy z naszą postacią (*).
4. Zmiana trybu ognia (serie/pojedyncze strzały).
5. Efektowne animacje śmierci naszego alter ego.
6. Coś, co pozwala wczuć się w prowadzoną postać (**).

(*) w Spearhead niekiedy się trafia
(**) obecne w poprzednich częściach MoH

Call of Duty

MoH_B

Nie trzeba długo patrzeć, by zobaczyć, jak bardzo Call of Duty wyprzedza MoH_B pod względem grafiki... i klimatu.

Efektami widocznej wtórności misji i sztucznie zawyżonego poziomu trudności są gwałtownie dołująca grywalność i lawinowo rosnące poczucie frustracji u gracza.

Biedna gra?

Muzykę i dźwięk już chwaliłem, a o grafice mogę powiedzieć tylko tyle, że jest taka sama jak dotąd. Dodano drobne smaczki (np. dymiące papierosy w dłoniach odpoczywających żołnierzy itd.), ale nic to faktycznie nie zmienia. Zwabiony odgłosami strzelaniny przez moje ramię zajrzał Eld - popatrzył parę minut, krzywiąc się przy tym, jakby ujrzał Britney Spears w koszulce z napisem „kocham szwedzki metal". Ale to biednie wygląda - powiedział w końcu. - Jak dasz więc

Grafika w MOH_B, jeśli autorzy chcieli się przyłożyć, nadal wygląda świetnie. Szkoda, że tak rzadko się starali...

Czołgiści radzą sobie i bez czołgów...

Nie! Tylko nie to! Moździerzami - w czołgi?! Co za brednie...

cej niż 7/10, nie chcę cię znać. Żachnąłem się - nie będzie mi tu wolfofil długowłosy ukochanego Medalu szargał. Ale po paru godzinach grania musiałem się niestety z jego opinią zgodzić. Na tle Call of Duty grafika MoH_B zdaje się jednak jakby już ciut archaiczna. A klimatu w niej niewiele, bardzo niewiele...

Tradycją stało się już, że w każdej recenzji gry z cyklu MoH czepiam się konsultanta historycznego (kapitanie Danie Dyle - baaaczność! To ja, twój najgorszy koszmar!). Aby nie było - facet zna się na rzeczy i odwala kawał dobrej roboty. Czasem jednak chyba ma chyba ataki ślepoty czy starczej demencji.

Czego się dziś czepię? W sumie drobiazgów, ale wkurzających. (Mnie.) W jednej z misji odpieramy zmasowany atak czołgów. Czym? Otóż - moździerzami.

Jeśliby ktoś nie wiedział, moździerz jest bronią ABSOLUTNIE nienadającą się do zwalczania pojazdów opancerzonych! Używane są do zwalczania piechoty wroga i ew. pojazdów nieopancerzonych lub lekko opancerzonych. Owszem, można z niego przy pewnej dozie szczęścia rozwalić - powiedzmy - transporter opancerzony. Przy DUŻEJ dozie szczęścia można unieruchomić czołg, np. zrywając mu gąsienicę. Mimo to zniszczenie czołgu (nawet jeśli jest to lekki czołg, w tym przypadku najprawdopodobniej włoski M13/41) jest właściwie niemożliwe.

Jest już jak cytryna - wyciśnięta z wszystkiego, co można z niej wycisnąć.

Czemu? Po pierwsze, moździerze NIE strzelają amunicją przeciwpancerną. Po drugie, moździerze strzelają po trajektorii stromotorowej (pocisk leci wysoko w górę po ostrej paraboli, a potem opada ze stosunkowo niedużą prędkością, zatem nie ma dużej prędkości kinetycznej). To coś jakby miękkim wsadem piłki do kosza zamierzać rozwalić w drzazgi tablicę...

Poza tym precyzyjne trafienie z moździerza w szybko poruszający się i manewrujący pojazd... No, proste to nie jest i w warunkach bojowych raczej się nie zdarza. A tu, musimy to uczynić co najmniej 5-6 razy! I to bardzo szybko, bo inaczej 'mission failed'. Panie konsultant - to już trzeba było piechotę puścić czy choćby jakieś lekkie transportery - ale nie czołgi, na litość boską! (Dodam, że odpieranie tego ataku jest przy okazji bardzo nudne – coś jak „aleja snajperów" w MOH - w końcu co może być fascynującego w wielokrotnie powtarzanym quicksave & load?). Ciekawostką jest też karabin maszynowy na szczycie wieży niemieckiego Pz-IV. Zamontowany jest na zewnątrz - ewidentnie jako kaem przeciwlotniczy. I mniejsza o to, że nie przypominam sobie, by kiedykolwiek montowano takie karabiny na Pz-IV (na Panterze - i owszem). Wiecie, na czym polega dowcip? Otóż, ów karabin (przypominam - przeciwlotniczy!) zamontowany jest tak, że... może strzelać tylko na wprost i to przy stosunkowo niewielkim kącie uniesienia lufy. Ba, lufa czołgowego działa (czyli broni przeznaczonej głównie do ognia na wprost) unosi się WYŻEJ niż lufa przeciwlotniczego kaemu. A tu już śmiech pusty bierze.

Jeśli zaś kaem ten służyć ma do zwalczania piechoty - można było śmiało skorzystać z patentu z Battlefield 1942, w którym można grzać z działa lub kaemu sprzężonego z działem - klikając lewym lub prawym klawiszem myszki. Kaemu co prawda wówczas nie widać - ale słychać i widać skutki jego działania, a to mnie w pełni satysfakcjonuje. Wiem, że ten niedorobiony pomysł z zewnętrznym kaemem jest i tak sensowniejszy niż - jak w MoH_AA - grzanie do pojedynczych ludzi przeciwpancernymi pociskami z 88-ki Tygrysa... ale bzdura, choć mniejsza niż poprzednio, nadal jest bzdurą.

Have a break(through)?

'Breakthrough' po angielsku znaczy tyle co przełom (w tym kontekście - przełamanie [linii wroga]). Ja zmieniłbym to na 'breakdown' - czyli... załamanie. Ew. 'breathless' - zasapanie. Nowi twórcy MoH_AA najwyraźniej bowiem mają załamanie weny twórczej (o ile kiedykolwiek ją mieli...), a sama gra dostała odczuwalnej zadyszki. Jest już jak cytryna - wyciśnięta z wszystkiego, co można z niej wycisnąć. Została tylko dość anemiczna skórka i pestki. I odrobina goryczy w ustach fanów MoH.

Cóż, mam szczerą nadzieję, iż więcej dodatków - a szczególnie takich! - do MoH_AA już nie będzie. A jeśli będą, to ja (miłośnik tej gry!) już ich nie kupię. I tak się zastanawiam, czy kupić ten...

PS Powinno być samo 6 - ale dodałem plusik z sentymentu, jaki mam do Medal of Honor.

6+

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor: PII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB min.

Producent: EA Games
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ walka w burzy piaskowej
- ⊕ jedenaście nowych (hm?) misji
- ⊕ nadal doskonała muzyka/dźwięk
- ⊖ mocno odgrzewane danie
- ⊖ mało dawnego klimatu
- ⊖ dużo nowej frustracji

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 9

www.eagames.com/official/moh_alliedassault

Medal of Honor: AA - B

Wrogów od groma, amunicji mało - ja się tak nie bawię!

O, mamma mia!!! Americano! Porca miseria!

Eee... to już nie to!

KAO KANGUREK 2 RUNDA

PC CD ROM

„Kangurek Kao 2 to znakomita, ciepła i radosna platformówka 3D, która na wiele godzin po prostu przykuwa do komputera!"
CyberMycha

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Kangurek Kao znowu w akcji !!!

Doświadczysz wspaniałej przygody w ponad 20 kolorowych poziomach

Weźmiesz udział w niesamowitym wyścigu motorówek, zanurzysz się w otchłani błękitnego oceanu.

Przejdziesz przez gąszcz borowego lasu, aż do lodowej krainy.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

tate
TITUS
CENEGA

©2003 Tate Interactive. Tate Interactive i Tate Interactive loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi Tate Interactive. Stworzone przez Tate Interactive Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie zastosowane znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

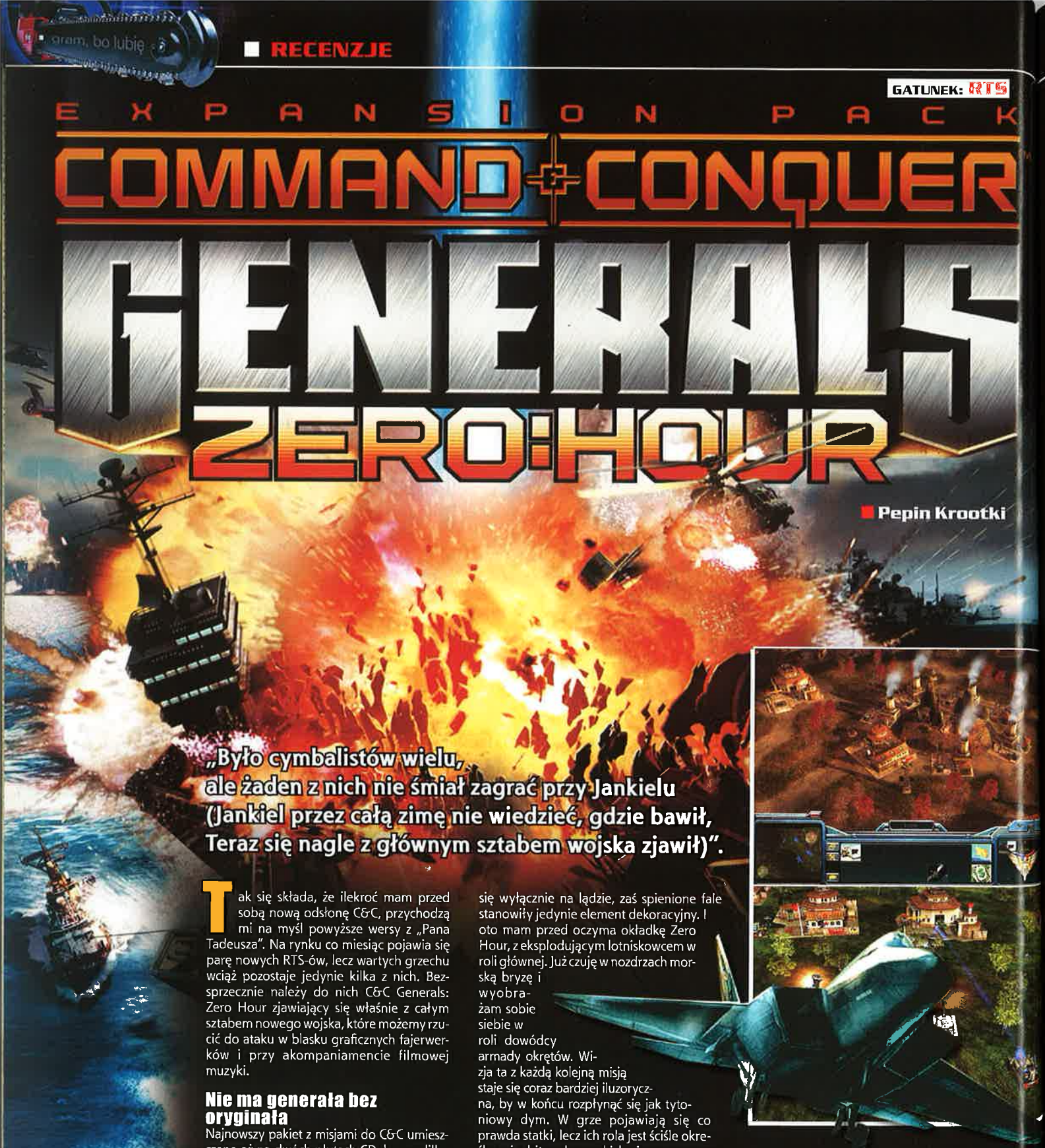
Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70

GATUNEK: RTS

EXPANSION PACK

COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO:HOUR

Pepin Krootki



**„Było cymbalistów wielu,
ale żaden z nich nie śmiał zagrać przy Jankielu
(Jankiel przez całą zimę nie wiedzieć, gdzie bawił,
Teraz się nagle z głównym sztabem wojska zjawił)".**

Tak się składa, że ilekroć mam przed sobą nową odsłonę C&C, przychodzą mi na myśl powyższe wersy z „Pana Tadeusza". Na rynku co miesiąc pojawia się parę nowych RTS-ów, lecz wartych grzechu wciąż pozostaje jedynie kilka z nich. Bezsprzecznie należy do nich C&C Generals: Zero Hour zjawiający się właśnie z całym sztabem nowego wojska, które możemy rzucić do ataku w blasku graficznych fajerwerków i przy akompaniamencie filmowej muzyki.

Nie ma generała bez oryginała

Najnowszy pakiet z misjami do C&C umieszczono aż na dwóch płytach CD, lecz myliłby się ten, kto sądziłby na tej podstawie, że oto mamy do czynienia z samodzielnym dodatkiem. Instalator sprawdza, czy na komputerze została zainstalowana poprzednia edycja gry. Gdyby nie to, Zero Hour mógłby być z powodzeniem sprzedawany jako osobny produkt, tylko wątpię, by ktoś pokusił się wtedy na stare Generals. Dodatek ma bowiem wszystko to, czego w owej grze brakowało. No, może prawie wszystko... Hm... morze...

C&C Admirals???

Jednym z największych rozczarowań „Generałów" było odwrócenie się twórców plecami do wilków morskich. Rozgrywka toczyła się wyłącznie na lądzie, zaś spienione fale stanowiły jedynie element dekoracyjny. I oto mam przed oczyma okładkę Zero Hour, z eksplodującym lotniskowcem w roli głównej. Już czuję w nozdrzach morską bryzę i wyobrażam sobie siebie w roli dowódcy armady okrętów. Wizja ta z każdą kolejną misją staje się coraz bardziej iluzoryczna, by w końcu rozpłynąć się jak tytoniowy dym. W grze pojawiają się co prawda statki, lecz ich rola jest ściśle określona i o bitwach morskich nie ma nawet co marzyć. Cieszy wprawdzie możliwość wskazania celów dla artylerii okrętowej tudzież zawezwania wsparcia lotniczego z lotniskowca, lecz nie za tym przecież tęskniliśmy. Trzeba natomiast przyznać, że proporcje w gabarytach okrętów i innych jednostek są bliższe rzeczywistości niźli w Red Alert, przez co gdyby zezwolono na swobodną rozbudowę floty, musiałoby to za sobą pociągnąć powiększenie map do gigantycznych rozmiarów.

Na żywo w BNN

Średnio doświadczonemu graczowi przekopanie się przez trzy kampanie (składające się z pięciu misji każda, o trybie Challenge nawet nie wspominając) z pewnością zajmie trochę czasu. Odniosłem wrażenie, że misje są odrobinkę trudniejsze niż w pierwszej części gry, ale z pewnością cechują się większym rozmachem - są ciekawsze i bardziej urozmaicone. Widać, że w Zero Hour maczali palce spece, którzy wcześniej uraczyli nas Red Alert 2: Yuri's Revenge. Misje zostały powiązane szeregiem filmików stylizowanych na relacje „na żywo" w ogólnoświatowych sieciach telewizyjnych. Potem jest już jak u Hitchcocka - misja zaczyna się od trzęsienia ziemi i napięcie stopniowo wzrasta. Bazy nieprzyjaciela są naprawdę

C&C - odświeżone, poprawione, niezwyciężone!

ogromne i dobrze bronione. Walka z nim toczy się bez wytchnienia o każdą piędź ziemi. Zdarzało się, że kilkakrotnie przygotowywałem grupę uderzeniową dla zrobienia skubańcowi „wjazdu" do bazy, lecz ten raz za razem w ostatniej chwili druzgotał me plany zmasowanym nalotem na tłoczące się przed zadaniem decydującego ciosu czołgi...

I... cięcie!

Kwintesencją Zero Hour jest akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Tutaj nie ma prostych rozwiązań, a klasyczna rozgrywka typu „rozbudowa bazy, stworzenie siły uderzeniowej, eksterminacja nieprzyjaciela" często napotyka na nieoczekiwane przeszkody. Właściwie każda misja ma coś unikatowego. Jedno z zadań polega na zniszczeniu szeregu porozrzucanych po mapie obiektów w ściśle określonym czasie. Musimy przez to wysyłać do boju już pierwsze wyprodukowane jednostki, a przejechanie przez wroga jak walec przewagą liczebną pozostaje w sferze marzeń. Kiedy indziej, owszem, mamy możliwość spokojnego stworzenia armii ale... nie mamy na to pieniędzy, bo ich jedynym źródłem są zaminowane pola naftowe (na domiar złego musimy rywalizować o nie z komputerem!). By dodatkowo dać graczowi zajęcie, w wielu misjach po mapie porozrzucano neutralne platformy artyleryjskie, które oddadzą swe usługi temu, który pierwszy po nie sięgnie. Kto nie lubi zbytnich kombinacji i ekstrawagancji, śmiało może się sprawdzić w nieskomplikowanym starciu „rozwal wszystko, co się rusza, dysponując zasobami technicznymi trzech stron konfliktu". Szkopuł w tym, że przeciwnik jest tutaj wystarczająco silny, aby dać odpór nawet tak rozbudowanemu arsenałowi.

Żołnierze! Czterdzieści wieków patrzy na was!

Tymi słowy w 1798 r. Napoleon miał się zwrócić do własnej armii u stóp piramid. Dzięki znakomitej grafice widok stożkowych grobowców również w Generals robi wrażenie. Oprawa Zero Hour została nieco ulepszona w stosunku do pierwowzoru, lecz zobaczą to jedynie posiadacze najnowszych kart graficznych z efektami pixel shaders. Wszyscy natomiast odczują pozytywnie rezultat poprawionego sterowania. Ikonki powerupów i broni specjalnych zostały umieszczone przy prawej krawędzi ekranu i nie trzeba już klikać po budynkach, by przyłożyć adwersarzom z działa jonowego, skorzystać ze zwiadu satelitarnego tudzież sprawdzić, ile czasu pozostało do następnego nalotu. Nareszcie też można włączyć opcję Retaliation, za sprawą której napadnięte jednostki odpowiadają ogniem. Ten ostatni algorytm działa jednak dość niemrawo. Znacznie lepiej sprawdza się możliwość wydania rozkazu 'guard' poprzez szybkie dwukrotne kliknięcie myszką, bez bawienia się z jakimiś dodatkowymi ikonkami.

W pojedynkę w pojedynku...

Generals było - jak dla mnie - zdecydowanie za krótkie i nadal taki pozostaje, zwłaszcza że nawet dodatek doń wystarcza na dłużej! Autorzy nie popisali się co prawda kampaniami, ale za to sprawili nam wielce interesujący tryb dla pojedynczego gracza zwany Challenge. W skrócie rzecz przedstawia się następująco: wybieramy sobie jednego z dziewięciu generałów, a następnie pokonujemy pozostałych konkurentów w szeregu pojedynków „jeden na jeden".

Poszczególnych dowódców cechuje zupełnie odmienny styl walki oraz uzbrojenie. Posiadają także szereg jednostek i umiejętności niespotykanych w pozostałych trybach gry. Przykładowo specjalizujący się w lotnictwie

generał Granger w ogóle nie może budować czołgów, lecz w zamian dysponuje chociażby niewidzialnymi śmigłowcami Commanche. Chińczycy stawiają na ilość: zabójczych piechurów z działkami minigun, udoskonalonych czołgów, nawet rakiet balistycznych... Aby było ciekawiej, każdego z przeciwników musisz zaatakować na jego własnej mapie, która została zaprojektowana tak, by maksymalnie pokrzyżować szyki. Wspomniany już gen. Granger będzie zatem swobodnie operował własnym lotnictwem zza rzeki, przez którą przerzucony jest tylko jeden most. Z kolei gdy przeciwnik ma przewagę w czołgach, możesz być pewien, że będziesz zmuszony zbudować bazę na równinie, na której nagle może zostać zaatakowana z kilku stron jednocześnie.

No właśnie, czy napisałem już, że w tej nierównej walce gracz zaczyna budowę własnych struktur właściwie od zera, podczas gdy rywal już od pierwszych chwil wyprowadza ataki ze znakomicie rozbudowanej i ufortyfikowanej bazy?

Aliens vs. Predator?

Tryb Challenge zrealizowano w nieco komiksowym stylu, co przywodzi na myśl stare mordobicia. Przeciwnicy prezentowani są sobie z magicznym słówkiem 'versus', po czym do końca potyczki obrzucają się zniewagami, pogróżkami i drwinami.

Jednostki, jednostki...

Co ja tu będę owijał w bawełnę - jest ich mnóstwo! Wszystkiego ponad 30 odmian. Skośnoocy dostali w małe żółte łapki furgonetki podsłuchowe – wyjawiają one pozycje zamaskowanych oddziałów n-pla, oraz możliwość wzywania nalotów dywanowych. Nowe ciężkie śmigłowce transportowe Helix (wyraźnie wzorowane na kamowach z przeciwbieżnymi rotorami), wyposażone w działka gatling i uzdrawiające wieże propagandowe stanowią powietrzną alternatywę dla czołgów Overlord. Gustujący w turbanach mogą teraz - korzystając ze specjalnej umiejętności, wybudować wyjście z tunelu w dowolnym miejscu na mapie, choćby miał to być środek

Zdaje się, że w dziedzinie klasycznego RTS Electronic Arts rzeczywiście Challenge Everything...

nieprzyjacielskiej bazy. Najbardziej zabójczą, choć nieziemsko drogą bronią są niewidzialne bombowce B2, potrafiące niezauważenie wlecieć nad teren wrogiej bazy. Jeszcze bardziej wyrafinowane jest bombardowanie przeciwnika... ulotkami, co na krótką chwilę czyni jego jednostki niezdolnymi do walki. Jakby tego było mało, amerykańska przewaga w powietrzu staje się jeszcze bardziej druzgocąca po zainstalowaniu na samolotach flar, zdolnych oszukać połowę nadlatujących rakiet. (Ach... za mało, zdecydowanie za mało stron mi przydzielono na tę recenzję, bym mógł się z wami podzielić wszystkimi wrażeniami z gry.)

Veni, vidi, vici!

W Stanach Zjednoczonych C&C Generals niezmiennie pozostaje jedną z najlepiej sprzedających się gier. Zero Hour jest jak dobicie rannej konkurencji, nie dość zdruzgotanej przez niedoskonałego poprzednika. Zdaje się, że w dziedzinie klasycznego RTS Electronic Arts rzeczywiście Challenge Everything.

8

WYMAGANIA
Win 98/XP/Me
Procesor: PIII 800
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: Cenega

⊕ ciekawe misje
⊕ tryb Challenge
⊕ akcja!
⊕ nowe jednostki i budowle
⊕ ulepszone sterowanie
⊕ bardziej urozmaicona

⊖ brak potyczek morskich
⊖ liniowa

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 9

www.eagames.com

Football Masters

GATUNEK: EKONOMICZNA

Eld

Posucha na managery tak wielka, że oto przychodzi mi recenzować grę, która w lepszych czasach powędrowałaby do jakiegoś ciemnego schowka - zamiast na moje biurko.

Cóż my tu takiego mamy? W przybliżeniu 123781253821 wariację na temat tego, jak zostać domorosłym menedżerem klubu piłkarskiego. Szkoda tylko, że Football Masters nawet w 5% nie prezentuje tego poziomu, który znamy z Championship Managera czy Total Club Managera 2003. Podczas gry w Football Masters ma się wrażenie cofnięcia w czasy pierwszych części CM lub Premier Manager. Rozumiem, że grę tę robią raczej zapaleńcy niż zawodowcy, lecz wiadomo, że nawet nie dysponując dużymi środkami - można zrobić przyzwoity menedżer. Tym bardziej że jest to któraś z kolei część Football Masters - wniosków z poprzednich nieudanych części nie wyciągnięto.

Piłka została rzucona

Menedżerkę możemy rozpocząć w którymś z klubów ośmiu czołowych lig europejskich. Jak łatwo się można domyślić, o polskiej nie ma co marzyć. Za to na plus musimy zapisać to, że w grze mamy prawdziwe kluby oraz nazwiska piłkarzy, co przecież nie jest regułą. Po wyborze drużyny i kraju przechodzimy do bardzo nieprzejrzystego menu i tu - rozpoczynamy nasze panowanie.

Wchodzimy w grę

Menusy są niezbyt dobrze rozplanowane. Dalej jest nie lepiej. Rozgrywka śmierdzi na odległość trupem. Nie znajdziemy tu nic, czego byśmy nie widzieli wcześniej w kilku tysiącach innych gier tego typu. W dodatku panowie programiści postawili na asceptyzm opcji, a co za tym idzie - możliwości manewru nie mamy za dużo. Głównie koncentrujemy się na trenerce, czyli na ustalaniu składu, taktyki, wyznaczeniu kapitana, wykonawcy stałych fragmentów gry, kupowaniu i sprzedaży zawodników, przedłużaniu kontraktów, a także zarządzaniu personelem szkoleniowym klubu. Rzecz oczywista - na te elementy nie możemy zbytnio narzekać, bo jest tu chociażby skomplikowany, to jest bardzo drobiazgowy, system wyszukiwania zawodników na liście transferowej.

Masters wygląda nędznie. Co dziwne, w grze nie ma także muzyki czy komentarza. Źle dobrane kolory są gwoździem do trumny Football Masters.

Kończ waść!

Co tu dużo pisać, Football Masters, w przeciwieństwie do nazwy - nie jest nawet grą drugoligową. Jest nudna, nie wnosi do gatunku nic nowego i do tego wykonana jest w sposób mniej niż zadowalający.

4

WYMAGANIA
Win 9x/Me/00/XP
Procesor: PII 300 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: zbyteczny

Producent: ESP Software
Dystrybutor: ESP Software

⊕ no nie wiem, może, że nie musiałem jej kupować?
⊕ da się w to pograć...

⊖ brzydka grafika
⊖ gdzie jest muzyka?
⊖ nudne jak flaki z olejem

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 3
AUDIO 3

www.espsoftware.co.uk

Football Masters

Jeśli chodzi o taktykę, również naszych kopaczy możemy ustawić tak, jak chcemy. Cóż jednak z tego, skoro poczynania te mają niejaki wpływ na wyniki naszej drużyny... Nie tak dawno temu miałem okazję pogrywać w Total Club Managera, zatem doskonale pamiętam, jak wielki wpływ na formę i morale naszych kopaczy miały - na przykład - trafione transfery. W przypadku Football Masters w zasadzie wystarczy klikać ikonę next game i wymieniać w składzie co najwyżej kontuzjowanych czy zawieszonych zawodników...

Gwizdy na trybunach

Nie przypadło mi też do gustu przedstawienie samych spotkań. Podobnie jak w serii CM, zostały one ukazane za pomocą opisów tego, co dzieje się na boisku. Tylko, że opisy te są nudne i mało urozmaicone.

Chociaż grafika i wygląd menusów nie są najważniejsze w tego typu grach, to jednak najlepsze menedżery cechuje dbałość o formę całości. Tymczasem wizualnie Football

Nudno jak w polskiej lidze...

Przed Tobą świat na krawędzi
pierwszego konfliktu militarnego na skale globalną - I Wojny Światowej.

the World War I BATTLEFIELDS

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

„Od tej gry nie można tak po prostu wstać i odejść... To nie zabawa, to prawdziwa wojna."

Ocena: 8/10

Zobacz na własne oczy realia lat 1914 - 1918, każdy szczegół, autentyczne budynki, jednostki bojowe i miejsca sławnych bitew. Wszystko stworzone w oparciu o archiwalne zdjęcia i wspomnienia żołnierzy dzięki czemu podczas gry będziesz miał niezwykłą okazję rozwinąć swoją wiedzę o wydarzeniach historycznych.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

Lesta PC CD ROM Buka ENTERTAINMENT CENEGA

WWI Battlefields © 2003 Buka Entertainment. WWI Battlefields © 2003 Lesta Studio.
Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70

Jak rozpętałem II Wojnę Światową

NIEZNANE PRZYGODY FRANKA DOLASA

GATUNEK: cRPG/PRZYGODOWA

Co tu dużo mówić, sam się skazałem na tę grę. Ale przyczyna jest zrozumiała – „Jak Rozpętałem II Wojnę Światową" to chyba moja ulubiona polska komedia.

Eld

Marian Kociniak

Urodzony w 1936 r. polski aktor teatralny, telewizyjny i filmowy. Ukończył PWST w Warszawie (1959), na której opiekował się nim, w zakresie sztuki estradowej - Sempoliński. Następnie zaangażował się do Teatru Ateneum. Prezentuje typ lirycznego amanta, dobrze śpiewa. Gra także role dramatyczne, takie jak Wierchowieński w „Biesach" wg F. Dostojewskiego (1971) czy Pablo w „Aby podnieść różę" A. Trebińskiego (1980). Ze znanych ról komediowych wymienić należy przede wszystkim więźnia w prapremierze „Policji" S. Mrożka (1981). Na ekranie debiutował w 1955 r. Wystąpił w filmach: „Chudy i inni" (1966), „Jak rozpętałem II wojnę światową" (1969), „Janosik" (1973), „Danton" (1982, Polska-Francja), „Trójkąt bermudzki" (1987), „Cyrk odjeżdża" (1987), „Pan Tadeusz" (1999).

Gra jednak wiąże się z filmem raczej luźno. Autorzy zamiast silić się na próbę odtworzenia tego, co było w tej komedii doskonałe, skoncentrowali się na tym, czego nie widzieliśmy na srebrnym ekranie.

Akcja gry rozpoczyna się po zatonięciu statku, na jaki siłą został zaciągnięty Franek po bijatyce w tawernie.

Miszmasz

I to w zasadzie wszystko, co powinniście wiedzieć o fabule. Oczywiście winienem wam powiedzieć, o co w tej grze chodzi, co tak właściwie powinien zrobić Franek, ale tak naprawdę nie za bardzo rozumiem, o co tu biega - i chyba scenarzyści również. Gdyby tak się głębiej zastanowić i spróbować z tego bełkotu rozmów i masy zadań wyłowić te najważniejsze - fabuła wygląda, mniej więcej tak: Franek dostaje się na niemiecki okręt podwodny, tłumi na nim bunt załogi, potem zwiedza okolicę arabskiego portu, by przemalować okręt, dalej ląduje w wiosce murzyńskiej, potem z niej ucieka balonem... itd., itp. Ciężko z tego wywnioskować, o co tu tak naprawdę chodzi. Czy Franek ma za zadanie - tak jak to było w filmie - przedostać się do polskiej armii, czy niczym Indiana Jones odnaleźć jakiś tajemniczy artefakt. Raczej to drugie, ale dlaczego Dolas nagle z dzielnego wojaka stał się łowcą skarbów? Totalny fabularny miszmasz.

Miał być hit – wyszedł kit.

Kulka śnieżna

To nie wszystko. Jak na przygodówkę JRIIWŚ jest za głupia, a jak na cRPG zbyt... przygodówkowa. Rozwijając tę myśl, chodzi mi o to, że jeśliby traktować to jako przygodówkę, można by cały czas pomstować na brak logiki w rozwiązywaniu questów, na trywialny charakter zadań (ot, „przynieś mi kartę rybacką, a dostaniesz wędkę" albo „jeśli przyrządzisz mi prawdziwą niemiecką zupę, to cię wypuszczę z okrętu" i tak bez końca). Natomiast wielbiciele Diablo i innych wszelkiej maści action cRPG mogą w sumie zapomnieć o radosnym wyrzynaniu przeciwników, ponieważ często na arenę wkraczają elementy przygodówki i (na dodatek) ciut porąbany interfejs. Jako przykładem posłużę się pierwszą lokacją w grze. Jesteśmy na jakiejś krze, tuż koło brzegu kołysze się na falach U-Boot. Trzeba jednak jakoś się dostać do środka. Po zwiedzeniu mapy znajdujemy śnieg, z którego możemy ulepić kulkę. Drogą dedukcji postanawiam rzucić nią w okręt. I tu następuje dobre pół godziny męczarni. Nie idzie rzucić kulki w to zardzewiałe żelazko. Mało tego, co nacisnę klawisz interakcji, on się zanurza. Z pomocą przygalopował Koń (jak wiecie męczył się z betą JRIIWŚ) i podpowiedział, że haczyk tkwi w dialogu. Faktycznie, podczas rozmowy można wybrać opcję „rzuć kulką"...

W grupie raźniej

Mimo wszystko do większości walk nie można mieć zastrzeżeń, wystarczy, by ktoś się pojawił w polu widzenia, a twoi podopieczni sięgają radośnie po broń. Swoją drogą, nieco denerwujące jest, że w JRIIWŚ jest aż tak dużo przemocy. Do diaska! Przecież Dolas wychodził z wszelkich opresji cało nie dlatego, że miał posturę kpt. Odyńca i strzelał z MP40 niczym Gem w ET. Oryginał bohatera odznaczał się przecież sprytem i niesamowitym fartem. Tymczasem gdy gram w JRIIWŚ, mam czasami wrażenie, jakbym sterował poczynaniami Serious Sama. Walki jest za dużo, wróg ściele się zbyt gęsto, ale jak rozumiem - taka była koncepcja twórców i takie oczekiwania Typowego Gracza – „nie myśl, tylko przy...wal". Tylko

Dromaderek, najlepszy przyjaciel na pustyni.

Zmęczony bohater...

Ciekawe, gdzie na tym U-Boocie jest siłownia.

że nijak się to ma do filmu... i jakoś irytuje tych, co przy nim zrywali boki ze śmiechu.

Podobnie humor - ten obecny w grze, nie ma wiele wspólnego z tym filmowym. Zamiast dowcipu sytuacyjnego, mamy tu do czynienia ze stylem dowcipkowania, który - zdaniem scenarzystów - miał być „na czasie" (obecnym i przeszłym). Nic zatem dziwnego, że Hitler i... Osama Bin Laden to dwie najpopularniejsze osoby, z których „trefnisiują" sobie scenarzyści. I żeby jeszcze te dowcipy były naprawdę śmieszne... Radzę scenarzystom wzorować się na Benny Hillu – styl i poziom dowcipów ma podobny, a jednak czasem potrafi zmusić mnie do kilku skurczów przepony. Wam się ta sztuka nie udała ani razu. Co gorsza, szlag mnie trafił, gdy usłyszałem - a właściwie przeczytałem na ekranie - jak Dolasa wypowiada bardzo popularne w czasie II wojny światowej, wśród polskich żołnierzy słówko 'cool'. Nożeszkurczepieczone! Ale wypas! Kul!

Plusy? Może się jakieś znajdą

Chociaż ciężko tak naprawdę doszukać się w tej grze zalet, jednak pod takowe da się chyba podciągnąć elementy erpeegie. Postacie rozwijają się w miarę sensownie, umiejętności jest w sumie coś koło pięćdziesięciu (np. walka wręcz, pistolety maszynowe, ekspert eksplozji, zaskoczenie, władca drinków), broni również tyle sztuk (m.in. kilka rodzajów granatów, miotacze ognia, pancerfausty, miny, noże, pistolety maszynowe etc.) oraz bogaty ekwipunek składający się z przeróżnych przedmiotów i elementów ubioru.

Nie ten sam Franek

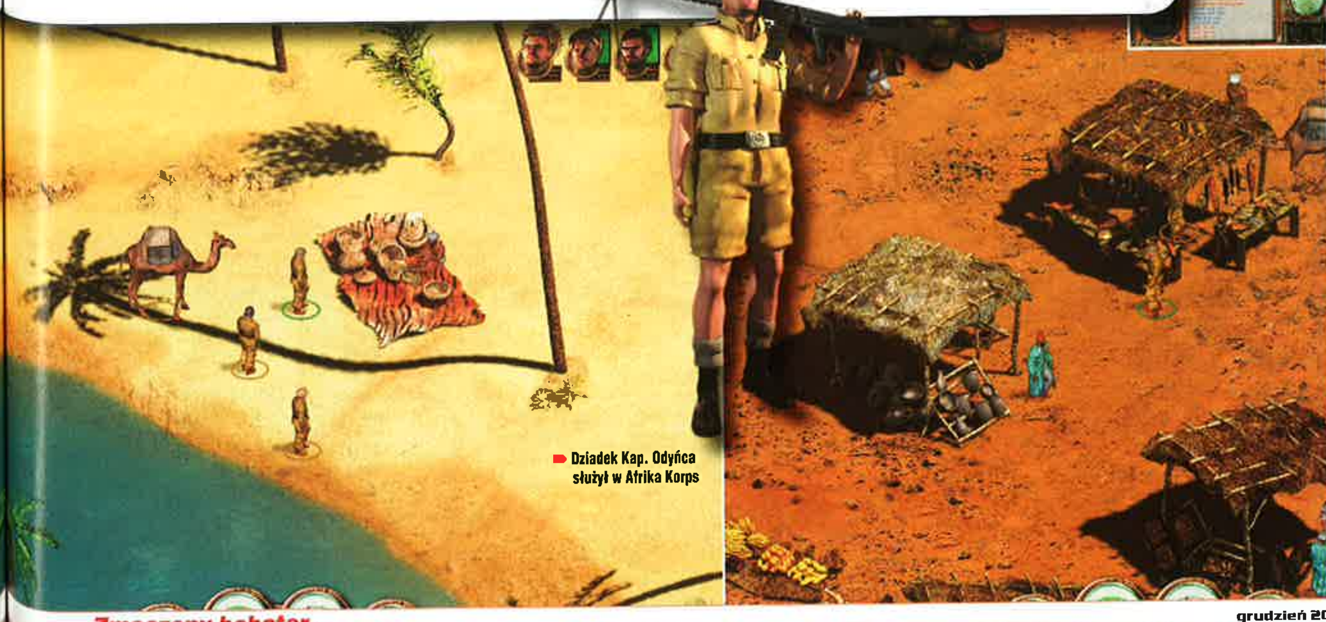
Jedną z największych zalet miało być zatrudnienie w roli narratora Mariana Kociniaka, czyli fenomenalnego Franka Dolasa w filmie. Pomysł to o tyle dobry, co chybiony. Przez te lata dzielące film od gry tembr Kociniaka zmienił się, a i siły witalne dziś nie są już te same. Jestem raczej zdania, że tym lektorem mógłby być ktokolwiek inny, no - naprawdę, ale TEGO Franka Dolasa nie spodziewajcie się. Poza tym - jak to bywa w polskich produkcjach, ktoś zajmujący się speechami nie pomyślał o tym, że fajnie by było, gdyby każda wypowiedź nie kończyła się trzaskiem... Tak, kiedy postać kończy mówić, wyraźnie słychać milutki zgrzyt, który potrafi wyprowadzić człowieka z równowagi.

Cień przeszłości

Od strony graficznej też niestety nie mamy się czym zachwycać. Silnik wykorzystany już wcześniej przy Another War jest zdecydowanie przestarzały. Ba, ten silnik był przestarzały jeszcze za czasów Another War. Podobają mi się jedynie tła - cała reszta do bani. Zwłaszcza „drewniane" animacje. Pony dwa numery temu już o tym pisał, ale ja to jeszcze raz powtórzę: toż to skandal raczyć nas w roku 2003 tak kiepskimi animacjami! Doczepić się mogę również do panelu sterowania. Ikony rozrzucone tak na chybił trafił, a i okienko, w którym czytamy komunikaty, nie jest dostatecznie czytelne. Na początku i na końcu obejrzymy jeszcze wycinki z filmu i to by był na tyle. No, może warto wspomnieć, że gra wymaga AŻ 2 giga wolnego miejsca na dysku! Fakt, gra zajmuje aż trzy krążki, co każe się zastanowić, na co zostało zużyte tyle miejsca? Na pewno nie na grafikę czy dźwięk.

Jak rozpętam aferę :)

Na zakończenie pozwolę sobie na cytat z folderu reklamowego Cenegi *„(...) to zdecydowanie najlepsza polska gra RPG łącząca w sobie wspaniały humor i niesamowitą przygodę"*. Jeśli to prawda, wypada tylko siąść i płakać nad poziomem polskich programistów i ich gier.



Dziadek Kap. Odyfica służył w Afrika Korps

4+

WYMAGANIA
Win: 95/98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Mirage
Dystrybutor: Cenega

⊕ gra luźno powiązana z kapitalnym filmem
⊕ elementy cRPG są OK
⊖ chwilami kiepskie poczucie humoru
⊖ nijaki interfejs
⊖ animacje
⊖ trzaski na końcu dialogów
⊖ żonglerka kompaktami podczas instalacji

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 5
AUDIO 6

www.cenega.pl

Zmęczony bohater...

TOM & JERRY WEJŚCIE KOTA

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

Z Fist of Furry zrobiło się w tym czasie Wejście Kota. I chociaż jego wejście na rynek w niczym nie przypominało „Wejścia Smoka", premierę tę warto odnotować, przynajmniej z kilku powodów. Najważniejsze jest chyba to, że tak naprawdę pecetowcy do tej pory nie mieli zanadto okazji, aby zanurzyć się w świat tej kultowej kreskówki.

Tom & Jerry: Wejście Kota nie jest przeznaczone tylko i wyłącznie dla dzieci. Osoby starsze też na pewno znajdą odrobinę relaksu w obcowaniu z tym tytułem. Jeśli jednak masz powyżej 12 lat, bezwzględnie powinieneś spełniać jeden warunek - musisz być fanem przezabawnych perypetii kota Toma i całej tej menażerii znanej z ekranu.

W ruch idą owoce, warzywa, krzesła, miotły, patelnie. Nigdy nie możesz być pewien, przed czym za chwilę będziesz musiał się uchylić.

MGamer

Właściciele konsoli N64 być może przypominają sobie tytuł Tom and Jerry: Fists of Furry. Jeśli tak - znaczy to, że sięgają pamięcią jakieś trzy lata wstecz. Stosunkowo niedawno z kolei gra doczekała się nowego pecetowego wcielenia.

Wejście Kota jest, jak się okazuje, mało formatową „bijatyką" osadzoną w znanych serialowych lokacjach. Rolę ringu pełnią tu między innymi kuchnia, kurnik czy ogród. W sumie przewidziano dziewięć poziomów, do których pełen dostęp odblokowany zostanie dopiero po zaliczeniu podstawowego trybu zabawy. Rękawice krzyżują zaś pierwszoplanowi bohaterowie kreskówki - oprócz Toma i Jerry'ego do wyboru będziemy także mieli Tuffy'ego, Spike'a, tę małą sympatyczką kaczuszkę (Duckling), Butcha oraz Tyke'a. Różnice aparycji poszczególnych „wojowników" są bez znaczenia dla przebiegu rywalizacji, tj. mniejsze wcale nie oznacza, że słabsze. Do ataku przede wszystkim używamy licznie porozrzucanych na planszy znajdziek - raz będzie to sztacheta, innym razem zwinięta w rulon gazeta etc. Od biedy mogą to być parasolka lub snop siana. Istnieje też kilka bonusów ukrytych pod znakiem zapytania. Trzy z nich (niewidzialność, zwiększona siła, niewrażliwość na obrażenia) mają jak najbardziej pozytywne skutki. Zawsze jest jednak szansa, że trafimy na „zarazę" - ta wysysać będzie energię z naszego bohatera.

Modele gry są w zasadzie trzy. Główny to - rzecz jasna - tryb gracza pojedynczego. Toczymy w nim boje z komputerowymi oponentami. Jeżeli się okaże, że w tym rodzaju rozgrywki nie będziemy mieli sobie równych (czyt. po ukończeniu gry każdą postacią), uaktywniony zostanie model gry drużynowej. Ponadto w Wejściu Kota uświadczymy namiastkę multiplaya. „Pojedynek" to tryb, w którym możemy skonfrontować siły z żywym przeciwnikiem. Problem w tym, że musi on siedzieć przed tym samym monitorem, a to często oznacza, że również przy tej samej klawiaturze.

Oryginalną konsolową wersję Wejścia Kota datuje się jeszcze na wiek XX, a w konwersji nie uwzględniono zmian w oprawie dźwiękowo-wizualnej i to się niestety czuje. Ktoś po prostu wyszedł z założenia, że dzieciakom wielkiej różnicy to nie zrobi, a starsi fani tak czy inaczej po produkt sięgną. Nie oznacza to bynajmniej, że grafika odrzuca tu na kilometr - jest staranna, nawet niezła, ale bądź co bądź biedna.

Wejście Kota to oczywiście tytuł polskiej edycji programu. Tytuł udany i na pewno zabawny. I jakby nie patrzeć, to on jest największym atutem tej lokalizacji. Może nawet nie tyle największym, co jedynym. O modyfikacji obrazów z angielskimi napisami nikt nawet nie pomyślał, a proces tłumaczenia opcji Autorun uznano za zakończony po usunięciu obcojęzycznych elementów. I tak, jeżeli chcemy zainstalować grę, musimy wybrać jeden z trzech czy czterech nieopisanych w żaden sposób przycisków. Niedopatrzenie godne najsurowszej kary.

Po zebraniu powyższych akapitów do kupy powinniście otrzymać obraz programu całkiem grywalnego i dającego sporo frajdy wielbicielom Toma i Jerry'ego, ale też (nie da się ukryć) średnio opracowanego i słabo zlokalizowanego. Poza tym jeśli zamierzacie sprawić prezent młodszemu rodzeństwu, na rynku znajduje się przynajmniej kilka dużo właściwszych na tę okazję propozycji.

Do pół zrobisz, jak

5

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/XP
Procesor: PII 266 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: min. 16 MB

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Cenega

⊕ w gruncie rzeczy da się przyjemnie popykać

⊖ grafika i muzyka
⊖ małe areny
⊖ spolszczenie

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 4
AUDIO 4

www.cenega.pl

Tom and Jerry

ROZSMARUJ PO ASFALCIE WSZELKIE PRZESZKODY I ZDOBĄDŹ FORTUNĘ!

BIG MUTHA TRUCKERS

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

„Doskonała zabawa"
CD Action 7/2003
Ocena 8/10

„Wiele godzin znakomitej rozrywki"
Click 5/2003

Super cena 79,90 pln

Zasiądź za kierownicą osiemnastokołowego tira. Wjedź w realistyczny świat pięciu unikalnych miast, z których każde rządzi się swoimi prawami.

Przyjmuj trudne zlecenia i dorabiaj się fortuny. Uważaj na niebezpieczne gangi motocyklowe, skorumpowanych szeryfów i zwyczajnych wieśniaków, którzy chętnie przejmą Twoją ciężarówkę.

Naprawiaj, tankuj i usprawniaj swój sprzęt - bądź pewien, że masz najpotężniejszego tira w okolicy.

Wyróżniaj się – tworząc własny styl poprzez umieszczanie na pojeździe różnych grafik i logo...

Jeśli kiedykolwiek miałeś ochotę kierować stalowym gigantem o wadze kilkunastu ton – Big Mutha Truckers jest dla Ciebie!

EMPIRE INTERACTIVE eutechnyx XBOX PC CD ROM PlayStation 2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!
CENEGA

Big Mutha Truckers © 2003 Eutechnyx Limited. Gra wydana przez Empire Interactive Europe Limited. Empire i Big Mutha Truckers są zarejestrowanymi znakami handlowymi, ™ jest znakiem handlowym Empire Interactive Europe Limited. Wszystkie inne znaki handlowe i nazwy należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70

GATUNEK: AKCJA/SIM

WINGS of HONOUR

Bardzo dobra zręcznościówka rodzimej produkcji.

Eld

Pamięta ktoś jeszcze Asy Przestworzy? Taki raczej słaby symulator samolotu z I wojny światowej, który w zamierzeniu twórców miał zdetronizować Red Barona. Oczywiście tak się nie stało.

Nic to jednak - ta porażka nie załamała programistów z City Interactive i po krótkiej przerwie zabrali się za nowy tytuł Wings Of Honour. Tym razem jednak zamiast kilku osób, jak to było w przypadku AP, w prace nad grą zaangażowano cały zespół City - efekty widać gołym okiem.

Na front!

Czas i miejsce pozostały bez zmian. Dalej jest to I wojna światowa, w zasadzie jej schyłek, i walki pomiędzy aliantami i Niemcami. O fabułę zadbano jak należy, nawet chyba przesadzono ze zbyt rozbudowanymi briefingami - choć nie da się zaprzeczyć, że opis życia w eskadrze z „oczu" pilota jest sugestywny. Gracz, rzecz jasna, staje po właściwej stronie (czytaj alianckiej) i przez dwadzieścia misji ma za zadanie pognębić wroga. Tu warto podkreślić, że autorzy postanowili trochę urozmaicić grę i nieco zamieszali. Otóż, te dwadzieścia misji jest podzielonych na pięć jakby rozdziałów, z których każdy, jak łatwo policzyć, składa się z czterech misji. Po każdym z rozdziałów otrzymujemy nowy samolot. Jest ich zatem pięć (ale każdy występuje w dwóch wersjach malowania).

Kto myśli, że to już szczyt komplikacji, powiem, że nie. Fabuła jest z lekka nieliniowa, znaczy liniowa, ale nie do końca. Nie rozumiecie? Ja też :). Chodzi o to, że ukończenie np. misji nr 2 nie oznacza, że będziemy mogli zagrać w misję trzecią, tylko np. czwartą. Aby mieć dostęp do wszystkich, należy je wykonywać... na medal, czyli robiąc wszystko dokładnie tak jak powinieneś, otrzymasz medal, który odblokuje ową niedostępną inaczej misję.

Strzelanka zamiast symulatora

Same zadania, jakie czekają na gracza, świetnie odpowiadają charakterowi gry, czyli bardziej strzelanki niż symulatora. Mamy tu patrolowanie, przechwytywanie niemieckich samolotów, zestrzeliwanie balonów obserwacyjnych i zeppelinów czy wreszcie ataki na cele naziemne. W niektórych misjach towarzyszą nam skrzydłowi, którym można wydawać proste rozkazy w stylu: patroluj, atakuj, pomóż mi, leć za mną itd.

Grę możemy obserwować w trybie TPP (kamera umieszczona za ogonem samolotu), wolnym i oczywiście z kabiny. Ten ostatni jest o tyle ciekawy, że możemy rozglądać się na boki i do tyłu na tyle, ile pozwala koordynacja ruchowa oraz instrument służący do sterowania podniebnym bolidem. Tu, należy wyraźnie powiedzieć, że lepiej nie ruszać WOH bez „dżordża". Klawiatura i mysz to jednak nie to - tak jak

Tama, czyli duma grafików City Interactive od przodu.

Czerwony Baron niemal na celowniku!

w rasowych symulatorach, potrzebny jest dobry joy, o czym boleśnie przekonał się piszący te słowa. I choć nie lubię joysticków tak samo jak padów, szybko musiałem takowy wihajster zainstalować.

Naturalnie nie spodziewajcie się realizmu lotu. W tej grze nacisk położony jest na walkę, nie symulację zachowania się samolotu. Dodatkowym ułatwieniem jest maleńka mapka - z zaznaczonym kierunkiem, w którym miejscu najbliżej jest wróg - w górnej części ekranu (prototyp radaru? Che, che), a także dużo większa mapka dostępna pod klawiszem M. Tu widzimy wszystkie samoloty, a także cele naziemne. Rewolucja dotknęła również uzbrojenia latających trumien, bo do dyspozycji - obok karabinów maszynowych i bomb... mamy rakiety! (Ja wiem, że w I wojnie były już takowe, mocno prymitywne zresztą, stosowane – do zwalczania sterowców i balonów – ale te w grze są jakby ciut nowocześniejsze...) Grunt, że grywalność dzięki nim (rakietom) wzrosła. Nawet jeśli teraz WOH przypomina bardziej Blue Maxa niż Red Barona.

Przeciwników ci u nas dostatek

Aby jednak nie było za łatwo, programiści postarali się o sporą liczbę latających wrogów, a także baterii naziemnych chroniących bombardowane przez nas np. mosty. Również okręty, które topimy, odgryzają się jak tylko mogą. Chyba właśnie misje polegające na bombardowaniu są najtrudniejsze i najciekawsze. Oczywiście nie twierdzę, że walki powietrzne są nudne, ale na pewno ciut mniej ekscytujące (i zabierają więcej czasu). Nieraz przyjdzie się nam zdrowo nakręcić, zanim komuś wejdziemy na ogon. Skoro już o latadłach mowa, chyba warto w końcu wymienić, czym polatamy lub też z kim się zmierzymy: Fokker D.VII, Albatros D.V, Fokker Dr.1, Pfalz DIII, Siemens-Schuckert D.III, Sopwith Camel F1, Spad S.XIII, Nieuport 27, Sopwith Pup.

Grafiku, do dzieła!

Na uwagę zasługuje praca grafików, bo szczerze mówiąc - nie pamiętam symulatora/zręcznościówki z I wojny światowej z tak ładnym terenem. Z wielką starannością dopracowano wszelkie detale, takie jak np. drzewa, domy, miasta, czołgi itd. Większość obiektów jest jak najbardziej ruchoma. I tak na przykład czołgi, ciężarówki i samochody przemieszczają się po drogach, z wielkiej tamy sączy się woda, a okręty pływają. Niektóre obiekty, np. domy, płoną lub dymią. W sumie krain, nad jakimi latamy, jest pięć. Mówiąc krainy, mam na myśli różne części Europy i różne pory roku.

Kształty samolotów zostały odwzorowane na podstawie specjalistycznej literatury, więc nie musimy się obawiać o jakieś niezgodności z prawdą historyczną. Poza tym całkiem dobrze te modele wyglądają, a i uszkodzenia - podobnie jak te wszystkie dymy na ziemi - stworzono z dbałością o detale. Jest na co popatrzeć. A wszystko to na silniku stworzonym przez programistów City Interactive. No proszę - jak Polak chce, to potrafi.

Mniej natomiast podoba mi się muzyka. Do takiej gry i tych klimatów prosi się, by wynająć orkiestrę i nagrać kilka podniosłych marszów. Marsze, i owszem - są, ale zrobione własnymi środkami brzmią, jakby je zrobiono na Atari ST. Odgłosy są w porządku, może nie superrealistyczne, ale jak najbardziej w porządku. W wielu innych grach słyszałem dużo gorszą pracę silnika czy terkot karabinów maszynowych.

Polatasz z nami?

Wings Of Honour to naprawdę zaskakująco dobra gra zręcznościowa. Podkreślam ostatnie słowo, bo maniacy symulatorów raczej nie mają tu czego szukać. Jeśli natomiast lubisz stare latadła, niezobowiązujące strzelanie i sprawia ci przyjemność podziwianie widoków na zewnątrz kokpitu, WOH został stworzony z myślą o tobie!

ALBERT BALL urodził się w Lenton (koło Nottingham) 14 sierpnia 1896 roku. Na pilota szkolił się w Centralnej Lotniczej Szkole RFC w Wiltshire. 15 lutego 1916 roku Ball został przerzucony do Francji, by wziąć udział w wojnie. Został przydzielony do 13 szwadronu wyposażonego w samoloty BE2. Na początku maja 1916 roku Albert został przeniesiony do 11 Szwadronu Myśliwskiego. Już 16 maja odniósł pierwszy sukces. Około godziny 8.45 - w okolicach Givenchy-Beaumont, zestrzelił rozpoznawczy niemiecki Albatros. Wkrótce jego konto zestrzeleń zaczęło rosnąć, bo mottem Balla było „atakować wszystko!". Ball opracował skuteczny sposób prowadzenia ognia. Z wykorzystaniem mocowania karabinu Lewis na szynie Fostera w własnym Nieuporcie ściągał karabin do kabiny (lufą ku górze) i podlatując pod wrogi samolot, który w tym momencie był kompletnie bezbronny, opróżniał magazynek prosto w zbiornik paliwa i silnik przeciwnika. W lecie Ball otrzymał Distinguished Service Order i został nominowany do stopnia porucznika, a między 22 a 25 sierpnia przeniesiony do 60 Szwadronu Myśliwskiego.

Pod koniec września 1916 r. na koncie miał już 31 zwycięstw. 4 października wysłano go na długi urlop. W kwietniu 1917 roku Albert Ball, wraz z 56 Szwadronem, wrócił na front. Ostatnie zwycięstwo odniósł 6 maja, podnosząc liczbę zwycięstw do 43. 7 maja 1917 r. Albert Ball nie wrócił z lotu bojowego. Istnieje wiele teorii na temat jego śmierci. Jedna z nich jest dość prawdopodobna. Ball miał w zwyczaju przelatywać koło wieży kościelnej z zegarem w Annoellin, na którym sprawdzał godzinę. Feralnego dnia na wieży mieli być ukryci niemieccy strzelcy, z karabinem maszynowym - i strącić z bliskiej odległości przelatujący samolot Balla.

DVD
12/2003

8

WYMAGANIA
Win 98/XP/2000
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: City Interactive
Dystrybutor: Lemon Interactive

- ⊕ świetna grafika
- ⊕ bardziej strzelanka niż symulator
- ⊕ grywalność
- ⊖ bardziej strzelanka niż symulator (dla maniaków)
- ⊖ bez joya ani rusz
- ⊖ horrendalne wymagania sprzętowe

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 6

www.city-interactive.com

GATUNEK: FPS

BATTLEFIELD 1942 EXPANSION PACK

Secret Weapons of WWII

gem

Battlefield 1942 szturmem wziął świat online'owych rozgrywek i od ponad roku bawi wirtualnych wojowników. Jego siła tkwi w różnorodności klas i rodzajów uzbrojenia, swobodzie ich wymiany i... kompletnej nieprzewidywalności przebiegu rozgrywki. Tu, zupełnie zwyczajny jest respawn jako snajper zawieszony na linkach spadochronu, szybkie przeistoczenie się w łowcę samolotów przy użyciu karabinu zamontowanego na promie desantowym czy wreszcie zakończenie marnego wirtualnego żywota w szczątkach zdobycznego czołgu...

Battlefield nie był pierwszym shooterem pozwalającym wykorzystać pojazdy w walce. Niemal dokładnie rok wcześniej czeska Bohemia Interactive wydała Operation Flashpoint - również realizujący ideę wiarygodnego, elastycznego pola bitwy. Niczym niezwykłym było w nim wykorzystywanie pojazdów opancerzonych, czołgów, a nawet samolotów czy śmigłowców. Flashpoint jednak traktował wojnę bardzo poważnie - pierwsze trafienie było zwykle ostatnim - i nie zdołał on nigdy zdobyć akceptacji szerszego grona zjadaczy bitów. Sztuki tej dokonał właśnie Battlefield 1942 - dzieło Digital Illusions CE i Electronic Arts, które do bogactw Flashpointa dorzuciło przystępność Quake'a.

W kluczowych miejscach mapy znaleźć można działa przeciwpancerne.

B1942: Secret Weapons

Taktyka ta pozwoliła nie tylko przyciągnąć rzeszę zadeklarowanych fanów - BF1942 nie schodzi poniżej 3 miejsca najpopularniejszych GameSpya, lecz także usprawiedliwiła stworzenie oraz wydanie dwóch oficjalnych, niesamodzielnych dodatków. I choć pierwszy z nich - Road to Rome - nie był szczytem możliwości jego twórców (i wnioskując z liczby serwerów, rozczarował nie tylko nas), to ten obecny fanom serii może się naprawdę podobać.

Tajna broń Hitlera

Secret Weapons of WWII na opowiedzianą w BF1942 historię alternatywną (Stalingrad zdobyty! Berlin obroniony!) nakłada dodatkowo warstwę „co by było - gdyby" i pozwala położyć łapki na broni, której w rzeczywistości na polach bitew nie było, m.in. prototypowych odrzutowcach i supercięższych czołgach. Warto jednak dodać, że nowości - podobnie jak w Road to Rome - tyczą się głównie nowych rodzajów uzbrojenia oraz map. Pojawia się wprawdzie nowy tryb gry - objective mode, zakładający konieczność wypełnienia określonego zadania (np. uniemożliwienie produkcji ciężkiej wody - moderatora reaktorów jądrowych), jednak w istocie tryb ten już w kwietniu wprowadziło bonusowe Battle for Britain. Ponadto nie cieszy się nadzwyczajną popularnością.

Problematyczne 1.45

Instalowanie SWII - przynamniej w moim przypadku - wymagało przeinstalowania podstawki. Wszystko dlatego, że do uruchomienia dodatku wymagany jest Battlefield 1942 w wersji 1.45 - i instalator nie radzi sobie z wcześniejszymi wersjami, np. 1.40. Kolejny patch wprowadza także nowe zabezpieczenie antypirackie, które wymaga - przed rozegraniem kolejnej mapy - weryfikacji autentyczności nośnika. Innymi słowy, rozegranie pełnej „kampanii" (w istocie - zbitki pojedynczych map) czy kilku gier online na serwerze zmieniającym mapy wymaga żonglowania płytami: oryginalnego Battlefielda, Road to Rome i Secret Weapons. Na szczęście EA obiecało, że problem ten naprawiony zostanie przez patch 1.50.

Jest szybciej, mocniej i niebezpieczniej. Czy lepiej?

Kamień-nożyce-papier

Grę rozpoczyna ładne interko w stylu „kamień-nożyce-papier", podczas którego prezentowanych jest kilka innowacyjnych, nieodmiennie jednak - spektakularnych, rozwiązań prowadzenia wojny. Rozpoczyna się widokiem trzech alianckich odrzutowych F-85 Goblin, uzbrojonych jedynie w karabiny maszynowe. Jednak rekompensują one ten brak szybkością w praktyce uniemożliwiającą trafienie ich przez obronę przeciwlotniczą. Nic więc dziwnego, że w intrze Goblin ulega dopiero bezzałogowej rakiecie kierowanej Wasserfall (w rzeczywistości trafienie takie kwalifikuje się do kategorii cudów). Następnie prezentowany jest Sherman z wyrzutnią rakiet Calliope (który faktycznie był używany bojowo), niemieckie odrzutowe skrzydło - Horton, Sturmtiger (moździerz rakietowy na podwoziu Tygrysa – jednego z nich Niemcy użyli do zwalczania powstańców warszawskich w 1944), a wreszcie plecak rakietowy, zmieniający jednostki sił lądowych w siły powietrzne.

Tajne LuftForce

Rodzajów uzbrojenia w grze jest jednak znacznie, znacznie więcej. Aliancki F-85 Goblin ma własny „zły" odpowiednik - startujący (wystrzeliwany?) ze specjalnej „rynny" Natter (Niemcy byli już blisko, gdy przegrali wojnę, do wprowadzenia go na stan Luftwaffe). Ten, w przeciwieństwie do Goblina, wyposażony jest w rakiety, jednak utrzymanie go w powietrzu wymaga ogromnych ilości paliwa, więc jego silnik przestaje działać już po kilku chwilach. Cechy odrzutowych myśliwców - brak uzbrojenia - z jednej - i niewielka ilość paliwa, z drugiej strony - sprawiają, że w grze są one właściwie bezużyteczne w walce i służą w zasadzie jedynie jako jednoosobowy transport w witalne miejsce. Niewielkie znaczenie ma też bardzo rzadko spotykany niemiecki plecak rakietowy. Nie tylko dlatego, że wyposażenie się weń zmienia daną broń na MP40 (broń medyków), lecz także przez to, że bardzo szybko przegrzewa się i posługiwanie się nim, by nie robić kraterów przy próbach lądowania, wymaga treningu oraz... szczęścia. Ale za jego pomocą możecie przechwytywać nisko lecące samoloty!

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII jest zdecydowanie ciekawszy niż Road to Rome. Ale mimo tego nie jest dla fanów pozycją obowiązkową.

Horten Ho IX (Go 229)

Pierwsze latające skrzydło w historii awiacji. Prototyp tego niezwykłego samolotu odrzutowego powstał w pierwszej połowie lat trzydziestych (początkowo jako szybowiec). Wyposażony w silniki turboodrzutowe Junkersa - dające mu niezwykłą szybkość i zwrotność, oraz 4 działka stanowiłby bardzo trudny orzech do zgryzienia dla alianckiego lotnictwa. Do końca wojny jednak powstało zaledwie kilka modeli testowych maszyny.

Prawdziwa tajna broń Luftwaffe!

Dornier Do 335

To najszybszy samolot myśliwski o napędzie tłokowym, jaki kiedykolwiek zbudowano! 335 miał dwa silniki - z przodu i tyłu kadłuba, i dzięki ciągowi współosiowemu był w stanie osiągać prędkości niedostępne „zwykłym śmigłowcom". Dodatkowo dzięki sporej nadwyżce mocy był w stanie przenosić nawet do 1000 kg bomb, co czyniło z niego idealny myśliwiec szturmowy. Samoloty Do 335 nie wzięły aktywnego udziału w walce.

Bachem Ba 349 'Natter'

Myśliwiec pionowego startu napędzany silnikiem rakietowym i wystrzeliwany z charakterystycznej prowadnicy (łatwy jej montaż na pokładzie okrętu sprawiał, że był to idealny wybór także dla Kriegsmarine). Zgodnie z projektem, nie był on przeznaczony do lądowania i po wystrzeleniu wiązek rakiet w skupiska samolotów przeciwnika (np. nalot dywanowy) miał odrzucać cenny silnik rakietowy, który z kolei opadał ze spadochronem na ziemię, gdzie można go było „obudować" tanim, drewnianym kadłubem i... wystrzelić ponownie. W przeciwieństwie do poprzednio omówionych 'Natter' wziął udział w walce, zestrzeliwując - ponoć - dwa amerykańskie Liberatory.

Inne ciekawe maszyny to:

Lippisch LP.13
Myśliwiec przechwytujący, wyposażony w silnik strumieniowy napędzany... mieszaniną węgla i ropy oraz...

Saenger-Bredt
Bombowiec... statosferyczny, wystrzeliwany z szyny o długości 3 km i który miał osiągać pułap 145 km oraz zgoła kosmiczną prędkość 22 100 km/h.

Żaden z nich nie zszedł z desek konstrukcyjnych, jednak dają one dobre pojęcie na temat inwencji inżynierów niemieckich z czasów drugiej wojny światowej.

Samolotami o znacznie większym znaczeniu dla rozgrywki są pierwsze w historii awiacji „latające skrzydła" - niemieckie bombowce Horton HO 229 i ich alianckie, wyposażone w rakiety odpowiedniki - Armstrong Whitworth AW-52. Tempo ich lotu jednak sprawia, że widok tego pierwowzoru B-2 jest zwykle najpiękniejszym prezentem dla operatora ciężkich karabinów czy działek przeciwlotniczych. Alianci dysponują także Dakotą (C-47) - samolotem transportowym przenoszącym spadochroniarzy w strefę zrzutu. Dodatkową zaletą tego ostatniego jest to, że stanowi mobilny spawn point (!), zdolny odmienić obraz gry, jeśli tylko znajdzie się pilot zdolny wylądować tym pudłem gdzieś głęboko na tyłach wroga. Naturalnie jest z tym problem, gdyż jak dotąd nie widziałem w BF1942 lądującego samolotu - zwykle po prostu spadają w częściach, a w tym specyficznym przypadku jest to o tyle prawdopodobne, że Dakoty latają bardzo, bardzo powoli, przez co są łatwym łupem obrony przeciwlotniczej i bezzałogowych niemieckich rakiet Wasserfall.

Tajne GroundWaffen

Siły lądowe uległy jeszcze poważniejszemu upgrade'owi. Listę zmian otwierają supercięzkie działa samobieżne - aliancki T95/T28 i wspomniany niemiecki Sturmtiger. Obydwa zapewniają ogromną siłę ognia, mimo to ich zamontowane niemal na sztywno lufy sprawiają, że oddanie celnego strzału wymaga manewrowania całym pojazdem. W tej sytuacji znacznie lepiej sprawdza się rakietowy Sherman (wieloprowadnicowa wyrzutnia rakiet T34 Calliope zamontowana na Shermanie), którego salwa - do 60 rakiet! - potrafi doszczętnie wyeliminować nawet najmocniejszy punkt umocnień wroga. Jego „złym" odpowiednikiem jest Flakpanzer, czyli czterolufowe działko przeciwlotnicze na podwoziu czołgu Pz IV. Te w razie potrzeby wykorzystać można także przeciw pojazdom naziemnym i piechocie. Nie ma tak dewastującej siły ognia, ale za to posiada dużo większy zapas amunicji i jest bardziej uniwersalny.

Garaż uzupełniają bardzo szybkie, ale też mało wytrzymałe motocykle (z koszem i karabinem maszynowym) oraz... amfibie, dzięki którym możliwe jest sprawne pokonywanie rozlewisk. Dziwne jednak, że tak niewiele map czyni zarówno z motocykli, jak amfibii właściwy użytek. Na większości używamy ich jak zwykłych pojazdów/transporterów.

Tajne Waffen Commando

Uzbrojenie piechoty w WWII, czyli komandosów brytyjskich i niemieckich Waffen SS, także uległo zmianie. Najważniejsze z nowości to tłumiony Sten Mk2 (alianccy medycy) i Remington Auto 5 shotgun, w który wyposażeni zostali alianccy inżynierowie. Dodać także należy coś o nożach do rzucania, choć przyznam, że jak dotąd nie miałem z nich wielkiego użytku i nie widziałem, aby ktoś się nimi posługiwał. Zresztą zmiany w uzbrojeniu nie zmieniają zupełnie faktu, że piechota jest nadal nieproporcjonalnie słaba, a wyniki jej działań - marne (zwłaszcza w porównaniu z tymi, którym udało się ukryć za jakimś grubym pancerzem). Nadal też zastrzeżenia budzi wyważenie klas - czas jakiego potrzebuje medyk do uleczania

rannych, i fakt, że zwykle dwa strzały wystarczają, by zabić, sprawiają, że jest on praktycznie zbędny. Nieco tylko lepiej jest z inżynierami, zwłaszcza że DICE zdecydowało się zwiększyć atrakcyjność tych profesji i dało im zupełnie nową broń - shotguna w przypadku allies lub mauzera z granatnikiem dla axis.

Peenemünde, Essen, Mimoyecques

Secret Weapons of WWII uzupełniają kolekcję oficjalnych map o kolejne osiem, z czego sześć przystosowano do trybu objective. Wśród nich znajdziemy wyrzutnię V3 w Peenemünde i fabrykę ciężkiej wody Telemark, bombardowane Essen, a nawet Orle Gniazdo Hitlera (jedna ze słabszych map w trybie conquest). Ciekawostką jest praskie lotnisko Kbely i wspomniany Telemark - rozgrywające się w nocy! Inna rzecz, że ciekawostką taką zapewne pozostaną, gdyż mrok panujący na planszy sprawia, iż nie są one szczególnie popularne. Najciekawszymi mapami w zestawie są znana z dema Hellendorn oraz wymagająca desantu powietrznego Mimoyecques.

Czekamy na Battlefield: Vietnam

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII jest zdecydowanie ciekawszy niż Road to Rome (Wolni Francuzi, ech...), jednak wcale nie jestem pewien, czy przypadkiem podstawowy Battlefield nie przeżyje kolejnego dodatku. Broń prototypowa jest ciekawa, ale przecież nie niezbędna, a tryb objective, w którym wyraźna jest przewaga obrońców - mógłby rzeczywiście tchnąć nowego ducha w rozgrywkę, gdyby nie to, że... większość ludzi wciąż gra standardowy conquest. Ocena dla fanów - 8 (mimo wszystko nie jest to pozycja obowiązkowa), dla wszystkich pozostałych - 6. Ogółem: 7 - i czekamy na... Good morning, Vietnam!

DVD
12/2003

7

WYMAGANIA
Win. 9x/Me/00/XP
Procesor: 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. 32 MB

Producent: Digital Illusions CE
Dystrybutor: Electronic Arts/Cenega

- ⊕ prototypowa broń (w tym odrzutowce!)
- ⊕ interesujące mapy
- ⊕ tryb objective
- ⊖ brak zmian w wyważeniu klas
- ⊖ ciągle zbyt słaba piechota

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 5

www.eagames.com

B1942: Secret Weapons

Jest szybciej, mocniej i niebezpieczniej. Czy lepiej?

multimedia MANTA

Nowe Produkty

Kolekcja zima 2003/2004

Największa oferta Myszek w Polsce!

- Optyczne
- Kulkowe
- Bezprzewodowe
- Miniaturowe
- Świecące

Wireless Crystal Optical Mouse

- Bezprzewodowa mysz optyczna
- Technologia radiowa zapewniająca brak interferencji między urządzeniami
- 4 baterie akumulatory wraz z ładowarką
- Odbiornik podłączany do portu USB
- Ładowanie baterii przez port USB

Designed for Microsoft® Windows® XP, 2000, ME,98, Windows NT®

Nasze myszki to:

- Ergonomiczne kształty
- Wysoki komfort pracy
- Precyzja działania - rozdzielczość **800 DPI**
- Długi okres gwarancji
- Wyposażone w rolkę
- Żywotność klawiszy: ponad 1 000 000 kliknięć
- Łatwość instalacji
- Zaawansowana technologia optyczna
- Najwyższej jakości materiały
- Dostępne w wielu kolorach

Euro Office XP

- Wspomaganie programów Microsoft Office™
- Podwyższona ergonomia pracy
- ponad 50 dodatkowych klawiszy
- Elegancki wygląd
- Dostępne w wielu kolorach

Turbo Office XP

Mini Keyboard

- Combo: USB, PS/2
- Małe rozmiary

Jumbo Bass

- Zbudowane z drewna
- Pilot z wejściem słuchawkowym
- 650W P.M.P.O.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Stranger; jacekhal@go2.pl

Zemsta Urzędasa

GATUNEK: ARCADE/LOGICZNA

Ostatnimi laty autorzy - szczególnie gier niskobudżetowych, prześcigają się w pomysłach na coraz bardziej zwyrodniałe gry. Mieliśmy już strzelankę z gostkiem, który uznał, że warto by się było wszystkich pozbyć, „symulator" zachowań panów o tępych spojrzeniach i z kijami baseballowymi w rękach czy też liczne gry, jakie „na siłę" starają się wabić klientów, epatując seksem.

Muszę przyznać, że pierwszego dnia moja opinia na temat recenzowanej gry - Zemsty Urzędasa (na Zachodzie Sacked – Your Last Day), nie odbiegała zbytnio od ocen, jakie wystawiłbym wcześniej wymienionym tytułom. Po pewnym czasie jednak zmieniłem zdanie na jej temat. Może i nie jest to produkt idealny, ale z pewnością nie należy go też całkowicie pomijać.

Ostatni dzień w pracy

Wyobraź sobie taką sytuację. Przez kilka lat ciężko pracowałeś w jakiejś firmie. Tolerowałeś złośliwie komentarze szefa i kłody rzucane pod nogi przez innych pracowników, którzy tylko udawali, że cię miło traktują. Jednak nie reagowałeś na to. Do czasu... Pewnego dnia zostałeś zwolniony. Co ci pozostało? Zemścić się na wszystkich! Oczywiście tak, by nikt się nie dowiedział, kto za tym stoi.

Zemsta musi bezpośrednio dotknąć tych, w których stronę jest kierowana. Totalna demolka biura nie wchodzi w rachubę. Nic natomiast nie stoi na przeszkodzie, aby zastawić pułapki czy też wykonać krecią robotę za plecami pozostałych pracowników. A zatem - do dzieła!

Do dzieła!

Akcję gry ukazano w widoku izometrycznym (á la Diablo). Twój urzędas od razu znajduje się w biurze i czeka na polecenia. Na początek radziłbym poznać rozkład pomieszczeń - jest to niezwykle ważne, jeśli nie chce się później wpaść. Warto zwrócić uwagę na to, które z nich są odwiedzane najczęściej, w jakich porach dnia pracownicy odchodzą od stanowisk pracy. Będzie to o tyle proste, że wszystkie biura, w których przyjdzie ci wykonywać kolejne misje, są bardzo schematyczne. W rezultacie gracz wiele czynności wykonuje odruchowo. Niestety, takie posunięcie skutecznie obniża długość czasu spędzonego nad grą.

Zemsta jest słodka...

Po zapoznaniu się z biurem pora przystąpić do działania. Odbywa się to w bardzo prosty sposób. Przesuwasz myszkę nad wybrane sprzęty, a jeśli będzie można coś zepsuć/zniszczyć/użyć - pojawi się w pobliżu stosowny podpis. Wachlarz czynności, jakie można wykonać, jest naprawdę imponujący. Chcesz zepsuć kuchenkę mikrofalową? Wrzuć do niej jajka albo bombkę dymną. Masz zamiar utrudnić korzystanie z automatu z napojami? Zaklej slot, przez który wkłada się monety. Pragniesz „poprawić" image firmy? Weź komórkę szefa i wyślij kilka sprośnych smsów albo prześlij faksem plakaty z rozebranymi paniami. Do wyboru, do koloru. Oczywiście można się posunąć do znacznie bardziej drastycznych kroków, jak na przykład zniszczenie serwerowni. Jeśli się zdarzy tak, że zostaniesz złapany, zawsze możesz się wybronić. Załącza się specjalna minigra, w której należy wybierać odpowiednie ikonki. Oczywiście za każdym razem jest coraz trudniej.

Paskudne te biura

Najpoważniejszym minusem ZU jest beznadziejna, wręcz okropna grafika. Takie coś oglądało się (nie raz!) jeszcze za czasów poczciwej Amisi. Na pierwszy rzut oka grafika przypominała słynnego polskiego Franko. Dla tych, którzy nie wiedzą - NIE jest to żadne pochlebstwo - wręcz przeciwnie. :-) Najgorzej wyglądają postacie - widać, że rysowane były przez totalnych amatorów. Wątpię, by to był celowy zamysł ze strony twórców. Grę ratuje nieco przyjemna oprawa dźwiękowa.

Zemsta jest słodka?

Gdyby nie to, że grafika Zemsty Urzędasa wywołuje atak furii, nawet u osoby, która nie zwraca na takie rzeczy uwagi - śmiało mógłbym ją polecić niemal każdemu, kto od czasu do czasu pragnie się na czymś wyżyć. Z pewnością jest to lepszy wybór od emanującego przemocą Postala 2. Tu przynajmniej można się czasem uśmiechnąć...

5

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2K/XP
Procesor: P II 266 MHz
RAM: 32 MB
Akceleratror: nie trzeba

Producent: 44 Entertainment
Dystrybutor: Lemon Interactive

⊕ mnóstwo pomysłów na dokonanie zemsty
⊕ muzyczka
⊕ czarny humor

⊖ przedpotopowa grafika
⊖ trochę za krótka
⊖ kilka nieprzetłumaczonych zwrotów

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 2
AUDIO 7
brak

Jestem zwolniony? Pożałujecie!

CENEGA

PREMIEROWE TANIE GRANIE

SUPER gry w SUPER cenie

a do tego jeszcze

SUPER NAGRODY,

które sam wybierasz!

Przed Tobą zupełnie nowa seria gier – **Premierowe Tanie Granie** (PTG).
Takim hasłem oznaczone są nowe, premierowe gry – wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej, które możesz kupić w wyjątkowo atrakcyjnej cenie **59,90 zł**.
Pierwszymi tytułami których już możesz szukać w sklepach są: ***Echelon Wojownicy Wiatru***, ***Mars – Bunt Robotów***, ***Operacja Pustynny Grom***, ***Julius Verne: Sekret Nautiliusa*** oraz ***RC Cars***.
Wkrótce dołączą do nich kolejne atrakcyjne pozycje...

PTG to nie tylko BARDZO DOBRA gra w okazyjnej cenie, ale także możliwość otrzymania atrakcyjnych nagród.

Jeżeli kupisz **dwa tytuły** z tej serii, otrzymasz **myszkę komputerową**.

Po zakupie **trzech tytułów** dostaniesz od nas **klawiaturę** do komputera.

Kupując **cztery gry** z serii PTG zostaniesz posiadaczem **joypada**.

Wydawca gier w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, EXTRA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

Szczegóły na stronie: www.ptg.cenega.pl

Lionheart PL

GATUNEK: cRPG

O ile spolszczanie gier akcji w większości przypadków uważam za zbędne (w Max Payne'ie obnażyło ono wręcz grafomanię tekstów w przerywnikach), o tyle pozycje, w których pierwsze skrzypce gra fabuła, czyli przygodówki i erpegi – lokalizowane po prostu być powinny i „nie ma przebacz".

CormaC

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Black Isle
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ spolszczenie ogólnie dobre jakościowo
⊕ dołączona wersja angielska

⊖ można było trochę lepiej przygotować instrukcję
⊖ błąd ortograficzny w okienku interfejsu

www.cdprojekt.info

Szczytem marzeń byłoby jednak, gdyby w każdym pudełku znajdowała się - prócz wersji polskiej - językowy oryginał. Tak jest w przypadku Lionhearta.

Wystarczy uruchomić odpowiedni „exek", by zobaczyć grę taką, jaką ją przygotowali autorzy. Być może zaliczenie tego do plusów polskiego wydania jest trochę nie fair w stosunku do osób, które włożyły spory - bądź co bądź - wysiłek w przygotowanie polskiej (kinowej) wersji Lionhearta, jednak nie będę ukrywał, że dla mnie jest to ogromny plus i chciałbym, aby praktyka z dodawaniem wersji oryginalnej stała się czymś oczywistym i powszechnym.

Z pudełka - oprócz płyt - wyciągniemy dość grubą instrukcję, kartę pomocy podręcznej ze ściągawką z interfejsu i uzbrojenia, kartę rejestracyjną oraz katalog CD-Projektu. Instrukcja przetłumaczona została poprawnie, jednak mam do niej pewne zastrzeżenia wykraczające poza standardowe sporadyczne literówki. Nie podoba mi się wyrównanie tekstu tylko do jednej krawędzi strony - zamiast rozciągnięcia go. Wygląda to szczególnie nieciekawie w rozdziale o czarach, w którym tekst wyrównany jest do zewnętrznych krawędzi stron. Powoduje to, że na stronach nieparzystych (prawych) każda linijka zaczyna się od innej kolumny. Poza układem tekstu moją uwagę zwróciła zauważalna momentami siermiężność stylistyczna – nikt się tu nie przejmował np. powtórzeniami. I znów powrócę do części poświęconej magii, w której, szczególnie na kilku pierwszych stronach, wyraz „czar" pojawia się bez mała w każdym zdaniu, co mnie osobiście lekko irytowało. Cóż, może marudzę - doskonale zdaję sobie jednak sprawę z przewrażliwienia na punkcie poprawności językowej i stylistycznej.

W samej grze już takiej siermiężności nie stwierdziłem. Zastanawia mnie tylko, dlaczego „Nieudane" (dział w dzienniku zadań) pisane jest rozdzielnie, podczas gdy partykułę „nie" należałoby w tym przypadku pisać łącznie. Jakby nie patrzeć – błąd ortograficzny, w dodatku w widocznym miejscu.

Z przewinień cięższego kalibru (bo o nielicznych literówkach wspomnę tylko w tym nawiasie) wymienić muszę wyświetlany w okienku informacyjnym panelu interfejsu komunikat 'evaded a blow' (uniknął ciosu), który uchował się w wersji angielskiej. Przy takim natłoku tekstu „do obrobienia" coś mogło umknąć i doskonale rozumiem to, zwłaszcza że nie natknąłem się na więcej takich wpadek. Nie zmienia to faktu, że ktoś tego nie dopilnował. Ogólnie rzecz biorąc, tłumaczenie jest solidne i poprawne, choć nie daje żadnych szczególnych powodów do popadania w zachwyt.

CormaC

GATUNEK: STRATEGIA/cRPG

Piraci z Karaibów PL

Właściwie mógłbym posklejać ten pasjonujący artykuł z fragmentów wyciętych z innych recenzji polonizacji, ewentualnie – z myślą o przyszłości – stworzyć skrypt, który po wprowadzeniu paru danych wygeneruje z 3000 znaków zachwytów nad ogólną fachowością zespołu lokalizacyjnego, przy tym jednak wspominając o kilku literówkach w instrukcji. Bo Piraci to właśnie taka porządna polonizacja.

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: konieczny

Producent: Bethesda
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ kolejna dobra lokalizacja

⊖ parę drobnych błędów w instrukcji i tekstach w grze
⊖ Keira Knightley nadal duka, ale to już nie wina CD-Projektu ;)

www.cdprojekt.info

Gra zlokalizowana została kinowo, co oznacza, że ci, którzy lubią czasem posłuchać głosu Keiry Knightley, nie będą rozczarowani, słysząc jakąś panią Anię (przepraszam wszystkie panie Anie - na kogoś musiało paść). Cóż, chyba nie po to twórcy gry zatrudnili tę, ekhem, gwiazdę, by potem ktoś podmienił jej głos. Nie będę złośliwy i nie napomknę, że być może pani Ania dałaby sobie radę z tekstem czytanym dużo lepiej niż filmowa panna Elizabeth Swann. Swoją drogą, wielka to zaiste łaska Pana, że przynajmniej nie muszę w grze słuchać boskiego Orlando Blooma, którego podniosłe kwestie o wstającym „krwawym słońcu" i „lesie pełnym strachu" (czy tam bólu) wypowiedziane ustami Legolasa do dziś nękają mnie po nocach (pewnie właśnie podpadłem wszystkim fankom Orlando „Jaki On Jest Śliczny" Blooma).

Tekstu mówionego jest zresztą w grze niewiele (powitania rozmówców oraz strzępki rozmów mieszkańców miast) i prawdę powiedziawszy - nie ma on większego znaczenia. Tekst pisany przetłumaczony został poprawnie, jednak natkniemy się na kilka bugów. Pewien kapitan prosi np. o eskortę do 'Conceicao smugglers', zamiast do przemytników z Conceicao, każe nam się też płynąć do 'Leviathan Rock', która gdzie indziej figuruje już jako „Skała Lewiatana".

W instrukcji podkreśliłem podczas sprawdzania zaledwie kilka słów. Znalazłem dosłownie dwie literówki, brak jednej spacji oraz jedno wyrażenie, na widok którego lekko się skrzywiłem, bo moim zdaniem - zajeżdża pleonazmem (obszary terenu). No i ciekawostką jest, że w liście płac - na końcu instrukcji, w dziale dotyczącym wersji polskiej, przy „poszukiwaczach zaginionych bugów" nie wpisano żadnego nazwiska. Poszukiwacze zaginęli (utonęli?) w akcji?

Stawiam zatem 7/10, aby zachować równowagę w ocenach pomiędzy Piratami a np. Ghostmasterem PL (8+), w spolszczenie którego trzeba było włożyć zapewne dużo więcej wysiłku, czy też Raymana 3 PL (niemal wzorcowy przykład lokalizacji). That's all folks.

2xOK :)

tracer®

Dostępne od października 2003
Szukaj tylko w dobrych
sklepach komputerowych!

Tracer!
Ale jazda!

kierownica z ForceFeedbackiem TYLKO 269 PLN

ForceFeedback

RoadStar

• Pełnowymiarowe koło kierownicy • Dźwignia zmiany biegów • 4 przyciski funkcyjne • Pedały gazu i hamulca

4 przyciski

GamePort

FightingForce

• Technologia Force Feedback • 16 programowalnych przycisków funkcyjnych • Autokalibracja • Pedały gazu i hamulca

16 przycisków

FEEDBACK

sterowniki

USB

* sugerowana cena detaliczna brutto kierownicy FightingForce

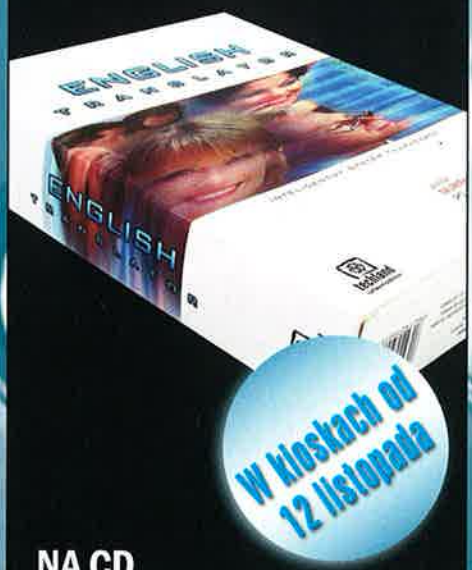
Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER: megabajt incom www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

PC Format

CAŁOKOMPAKTOWA PEŁNA WERSJA

English Translator 1.8

Tłumaczenie metodą kontekstową (słowniki: techniczny, prawniczy, ekonomiczny i informatyczny)/ Rozpoznawanie gramatyki i semantyki/210 000 haseł, 2 360 000 form fleksyjnych/ Tłumaczenia angielsko-polskie i polsko-angielskie



W kioskach od 12 listopada

NA CD

PEŁNA WERSJA

ShowShifter 1.15

Zamień PC w cyfrowy magnetowid (nagrywanie i odtwarzanie filmów oraz muzyki)

PEŁNA WERSJA

PFS Manager 1.52

Katalogowanie i tworzenie internetowych galerii zdjęć, z możliwością indeksowania i wyszukiwania

ORAZ

TEMAT NUMERU

Cyfrowa muzyka

Jak powstaje/Czym obrabiać/ Jak tworzyć i kompilować własne utwory/Wszystko o MP3 i MIDI

EA SPORTS

It's in the Game™

UWAŻAJ NA KRĄŻEK. UWAŻAJ NA RYWALA. UWAŻAJ NA ZĘBY.

BROŃ SWOICH ZAWODNIKÓW

Ochraniaj najlepszych strzelców, zrzucając rękawice i używając nowego systemu walki na pięści.

WYKORZYSTUJ BANDY

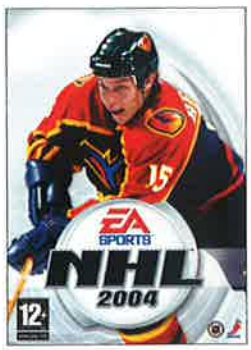
Poruszaj się tak, aby wykorzystać bandy i zadać przeciwnikom bolesne ciosy dzięki realistycznemu systemowi „podbijania lima".

KONTROLUJ GRĘ

Używaj własnego stylu, aby zaatakować bramkę przeciwnika i przechytrzyć najlepszych zawodników na świecie.

WZNIEŚ PUCHAR

Zbuduj perfekcyjną drużynę, która będzie wygrywała przez lata i spraw, aby Twoje nazwisko zostało wygrawerowane na Pucharze Stanleya.



wznów na nhl2004.com

NHLPA

PC CD-ROM

XBOX

GAMECUBE

PlayStation.2

*Gra wieloosobowa i przez Internet dostępna tylko na PC. Wymagane połączenie internetowe. Nie wszystkie opcje dostępne we wszystkich platformach. Szczegóły w tylu podręcznika.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Online Control, Dynasty Mode, EA SPORTS, logo EA SPORTS i hasło „It's in the Game" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. NHL, National Hockey League, tarcza NHL i Puchar Stanleya są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi National Hockey League. Wszystkie logo i znaki drużyn są własnością NHL i ich właścicieli i nie mogą być reprodukowane bez pisemnej zgody NHL Enterprises, L.P. © 2003 NHL. Wszystkie prawa zastrzeżone. Oficjalnie licencjonowany produkt National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA i logo NHLPA są znakami zastrzeżonymi NHLPA i zostały użyte na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. © NHLPA. Oficjalnie licencjonowany produkt NHLPA. PlayStation® i logo rodziny 'PS' są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielonej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżonymi znakami towarowymi Nintendo © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO
1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków)
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)

(*) albo w poprzednim, niech tam :)

I drobna uwaga: do VETO NIE wysyłamy własnych recenzji gier ani też recenzji, w których zgadzamy się z recenzentem. W dziale tym zamieszczamy opinie, w których NIE zgadzacie się z ocenami/wrażeniami, jakie miał recenzujący daną grę autor – i mówicie, dlaczego uważacie, że nie miał on racji. OK?

Chrome

VETO Ocena 9 jest zbyt wysoka. Ja oceniłbym ją na 7+/10. A dlaczego, zaraz uzasadniam:

1. To błędy w grze. Nawet patch 1.0.2 nie usuwa wszystkich, a w systemie XP dodaje nowe!

2. Niewidzialne „ściany" w grze. W recenzji napisano, że czasami można się na nie natknąć. „Czasami" to chyba zły wyraz. Jeśli zwiedza się mapy w późniejszych etapach gry - na „ściany" trafiamy w najmniej oczekiwanych momentach.

3. Gadki podczas gry. Animacje wyglądają dobrze tylko wtedy, gdy gadamy z „piękną" na wahadłowcu, a podczas gry wyglądają tragicznie - zwłaszcza „gadka" z Jurgenem.

4. Ostatni minus to ten, że trzeba mieć najnowsze sterowniki zgodne z systemem operacyjnym (tak jest w przypadku XP). Ściągnąłem nowe sterowniki, a mój „ukochany XP" mówi, że te sterowniki nie są zgodne z XP. Chrome „chodzi" wtedy strasznie (przynajmniej na XP). Gdy zainstalowałem stare sterownik, które są dołączone do XP, wszystko działało poprawnie. Może to wina mojego XP-ka, nadmienię jednak, że mam najnowszego Service Packa.

MunkeY

Post Mortem PL

VETO Szanowny Generale. Zgodnie ze starym porzekadłem - „lepiej późno niż wcale", postanowiłem napisać, co myślę o twoim tekście dotyczącym spolszczenia Post Mortem. Mierna nota tejże lokalizacji jest faktem najzupełniej obiektywnym, stąd twoja ocena (przypomnę, wystawiłeś jej 10) zakrawa na skandal!

W swoim tekście skupiłeś się na sprawach - z punktu widzenia zawodowego tłumacza (co podkreśliłeś w recenzji) - najmniej istotnych i w gruncie rzeczy subiektywnych - dobrze dobranych głosach itp. Nie napisałeś jednak ani słowa o istocie lokalizacji, czyli tłumaczeniu samych kwestii dialogowych, które są najwyraźniej dziełem kompletnych amatorów. Dziwię się, że będąc „wyczulonym na wszelkie niuanse", nie zauważyłeś, jakim bełkotem są chwilami rozmowy bohaterów gry. Jak mogłeś nie zauważyć żenującej kwestii detektywa Hellouina, który dziękując MacPhersonowi za oczyszczenie go z zarzutów (If it wasn't for you, I would be staying in jail...), mówi w polskiej wersji gry „Gdyby to nie było dla Ciebie, zostałbym w więzieniu" (cytaty z pamięci - istotny jest jednak pierwszy fragment, co jako zawodowy tłumacz powinieneś zauważyć).

To tylko jeden przykład, ale jakże symptomatyczny dla całości lokalizacji. Czy ty, Generale, w ogóle grałeś w polską wersję Post Mortem, czy może nie chciało ci się ukończyć tej zupełnie średniej gry po raz drugi?

Pozdrawiam, Czaju

Neighbours from Hell

VETO Szczerze mówiąc, mam dziwne wrażenie, że Neighbours from Hell zostało przez was skrzywdzone. I to bardzo. Ocena 6+ dla tej gierki to dużo za mało. Powinno być jakieś 8. Dlaczego?

Pomysł. I tu się z wami w pełni zgadzam. Nie ma co, gra jest nowatorska jak mało która. Czy była wcześniej taka, w której zadaniem gracza było wnerwianie sąsiada? Grafcia. Ona jest nie tylko niezła. Jest bardzo ładna. W tej grze zamierzeniem autorów było stworzenie czegoś kreskówkowego. To nie miała być grafa a la Doom]I[czy Unreal 2. Nie! Tak więc jako oceną cząstkową za ten element gry nie powinno być 6\10, a 9\10! Bo nie ma tu nawet pikselozki, aby móc na to narzekać. Musik. To też nie jest spartolony element gry - jest dobra, a może nawet bardzo dobra. Choć po pewnym czasie robi się nudna, jednak powinna dostać 8\10. Grywalność jest spora. Szczególnie kiedy chcemy przejść wszystkie "misje" na 100%. No i fakt, że jest dość krótka... No, nie wiem, ale za ten element gry mogę jej postawić zasłużone 8\10.

Polemizować będę także z tym, co – według was – jest minusami gry. Otóż, „pewna dwuznaczność moralna" i "robienie komuś na złość – czy to jest naprawdę śmieszne?" - muszę tu głośno zaprotestować. Wystarczy, że znajdziesz się w jednym pomieszczeniu z sąsiadem i już nie ma takiej dwuznaczności. :) I do tego, czy to jest śmieszne: Crockett, a to musi być śmieszne?

Sir Hyde

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R & DVD-R

- *parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku*
- *doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy*
- *najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)*
- *doskonałe wyważenie*
- *56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R*
- *2 i 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R*

Wypali? Na Pewno!

HAWK™

Wypalisz 4.7GB

Multispeed 1-56x

Cake 50 CD-R

DVD-R x2

DVD-R x4

Slim Case 10 Pack

Cake 25 CD-R

Cake 10 CD-R

CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x2, x4 ◆ Zgodne ze spec.: DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Formal nagrywania: Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0.05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV ◆ Procent odbicia: 45-85%
Żywotność: 100 lat ◆ Kompatybilność: Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac.TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD-R/RW

Dyskietki 10 PCS

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl, Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

VETO! Drogi Czarny Iwanie!!! Dotychczas ceniłem twoje recki. Ale ta to tragedia. 80% to bluzgi na temat bugów, niektórych nieuzasadnionych. Te dwuwymiarowe płoty nie przeszkadzają, a mają ładną trójwymiarową rurkę wokół siatki. Co do pracy kamery, ustawia się tak jak trzeba, nie miałem podczas rozgrywki problemów, takich jak ty (może raz jeden w Lost Domain). Za to bardzo fajnie przedstawiany był plan podczas planszy, np. Sanitarium, gdzie widać jak próbowano stworzyć klimat niczym z Resident Evil lub chociaż jego namiastkę (i to się udało). Pomijając bugi, jak np. znikające ściany itd., gra jest wykonana profesjonalnie.

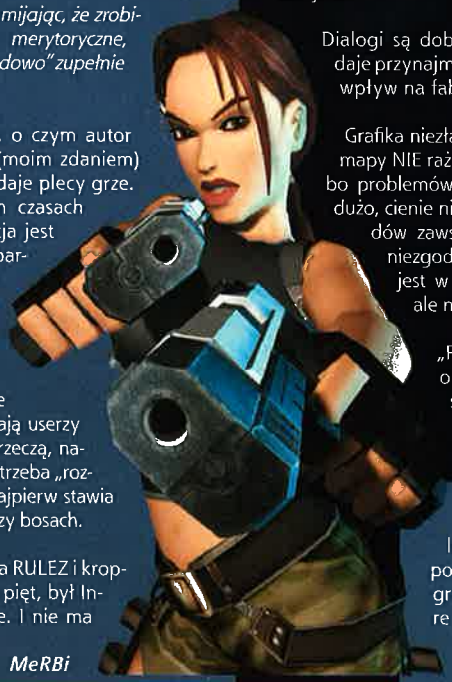
Od redakcji: argumentacja w stylu „pomijając, że zrobiłem 47 błędów ortograficznych i 84 merytoryczne, moje wypracowanie jest napisane zawodowo" zupełnie nas nie przekonuje.

I tu dochodzę do sedna, czyli tego, o czym autor recki nie wspomniał. Mianowicie o (moim zdaniem) ciekawej wciągającej fabule. To ona daje plecy grze. Spójrzmy zresztą, jak w dzisiejszych czasach trudno o dobrą historię dla gry. Akcja jest urozmaicona i w początkowej fazie - bardziej przygodówkowej - w Paryżu jest kilka (nie wiem, ile dokładnie) metod na przejście.

Cóż, faktycznie widać, że ręce świerzbiły wydawcę, bo liczba bugów jest delikatnie mówiąc spora. Największego pecha mają userzy PS2, tym patche nie pomogą. Jedyną rzeczą, naprawdę utrudniającą rozgrywkę, jest potrzeba „rozpędzenia" naszej postaci, aby biegła (najpierw stawia powolne kroczki), co jest szczególnie przy bosach.

Mówcie sobie ludziska, co chcecie - Lara RULEZ i kropka. Jedyną grą, która jej dorastała do pięt, był Indiana Jones and the Infernal Machine. I nie ma bata ;).

MeRBi



VETO! Nie no, tak nie można! Taka świetna gra, a wy mi ją tutaj...

Według was, problemem jest zdobywanie umiejętności, pomysł - dla mnie – ciekawy: swoiste urozmaicenie pozwalające na wydłużenie gry i nakazujące uważniejsze rozglądanie się po planszy w poszukiwaniu przedmiotów usprawniających panią Croft. Animacji odważnej pani archeolog, jak i innych napotykanych postaci, nie mam nic do zarzucenia - denerwującą rzeczą jest dematerializowanie się zwłok, ale rażące to nie jest.

Dialogi są dobrze zrobione, a wybór kwestii daje przynajmniej pozorne poczucie, że mamy wpływ na fabułę gry.

Grafika niezła, efekty świetlne wspaniałe, bitmapy NIE rażą, w niebo patrzeć czasu nie ma, bo problemów na ziemi mamy wystarczająco dużo, cienie nieszczególnie wyszły, a kilka błędów zawsze się znajdzie. Kolejną kością niezgody są kamery – ich praca może nie jest w niektórych miejscach genialna, ale nie utrudnia to znacząco gry!

„Problemy techniczne" - jak to określił autor recenzji, to m.in. skradanie, nie wiem, kto tu ma „problemy techniczne" (:P), ale raczej nie jest to Lara - po co marnować naboje, jak można uziemić strażnika ciszej, bez marnowania cennych naboi? A udostępnienie kilku metod likwidowania wrogów dowodzi tylko inwencji twórczej programistów z ekip Core i Eidos.

Reakcja na klawisze nie jest mocną stroną gry (wg Czarnego Iwana), ale ja mam prawo się z tym nie zgodzić, co robię z wielką chęcią. Pani Croft i jej partner nie wykazują objawów nerwicy i ich zachowania są zrozumiałe - może i nie obracają się zbyt szybko, ale popatrzcie - czemu: kiedy postać się obraca, rusza nogami, a nie wykonuje tylko piruet wokół własnej osi, również nie zrywa się do biegu zaraz po naciśnięciu klawisza, a rozpędza się po chwili - a to powiewa nie tyle pływaniem w kisielu, co raczej realizmem.

Uważam, że najnowszy Tomb Raider nie został potraktowany sprawiedliwie. Ocena powinna być w granicach 8+ albo 9 i znaczek za wymyślenie historyjki o wyjściu z grobowca. ;P Anioł Ciemności nie zabłysnął Czarnemu Iwanowi - za to na pewno Anioł Ciemnoty bardzo mu przyświecał. :P

-[Red_Jack]-

WARCRAFT III
THE FROZEN THRONE

VETO! Otóż, całkowicie się nie zgadzam z recenzentem, który wystawił temu dodatkowi ocenę 8+. Według mnie, wyżej wymieniona gra zasługuje na ocenę wyższą niż dana jej przez Elda. Przypominam mu - jest to DODATEK do gry, a nie nowa gra. Dodatki instaluje się na wersję podstawową (jakoś do SIMSÓW nikt się nie doczepił).

Oceny cząstkowe: grywalność - jest ona znakomita i można w nią grać do woli za sprawą Battle.Net-u, chociaż KAMPANIA też jest świetna. Grafika - chociaż ma już jeden rok, jest genialna - dodano nowe tereny, postacie są dopracowane, nawet przy dużym zbliżeniu są śliczne. Muzyka - odgłosy, muzyka i rozmowy idealnie komponują się z klimatem gry. Aktorzy zostali dobrani perfekcyjnie.

Wersja PL i instrukcja też są OK, świetne czcionki i dobre tłumaczenie. Co do nowych jednostek jednostek i bohaterów - idealnie rekompensują one braki każdej z ras. I 5 nowych bohaterów NEUTRALNYCH. Eld, w kampanii można wynająć statki atakujące, by walczyć.

Reasumując...
Grafika: 9+
Grywalność: 10
Muzyka: 10

I do tego nadal niskie wymagania sprzętowe dają Warcraftowi ocenę 10, a nie 8+. Rada dla Elda - odstąp od recenzowania RTS-ów, bo chyba się nie lubicie. ;D

Rexxar, czyli Daniel Kajak z Wieliczki

VETO! Nowy TBAOD jest najlepszą częścią z wszystkich do tej pory Tomb Raiderów. Jedynie w grafice zrobiono dużo błędów, które psują od czasu do czasu zabawę, ale to nie powód, by zaraz w recenzji jechać po tej grze z góry do dołu. Przecież są już łatki w Internecie poprawiające stan rzeczy, i to w dużym stopniu. Człowiek opisujący TBAOD musi być jej znacznym przeciwnikiem i w dodatku ślepo zapatrzonym w Max Payne'a! Taki człowiek nie powinien być dopuszczony do takiej pracy. Od początku zaczęliście krytykować tę grę, wypisując jej wszystkie błędy, a gdzie słowa pochwały i uznania? Czyżby TBAOD było aż tak słabą grą.

Oto wymowne fakty: w Sieci znaleźliśmy 58 recenzji tej gry na PC - średnia ocena: 51%, oraz 288 na konsole: średnia ocena - 56%. Niewiele jak na TR...

Np. czepialiście się kamery, przez którą momentami mało było widać? I tu się zgodzę, ale zauważcie - kamera ta pojawiała się tylko wtedy, gdy nic w danym miejscu czy pomieszczeniu nie trzeba było robić! Oczywiście Eidos nie jest tu całkiem bez winy, ale wy w recenzji znacznie przesadziliście. Czy człowiek piszący te słowa "Laro, czas na emeryturę! Wracaj do grobu(ów)?" i "Lara musi odejść" najpierw pisał, a potem dopiero myślał!? Nie wyobrażam sobie sytuacji, gdy puszczam następną część TB, a tu, zamiast naszej głównej bohaterki występuje jakiś ciężki i wolno poruszający się gościu.

TB jest jedną z bardzo nielicznych, która ma legendę - i właśnie takie gry zasługują na odrobinę szacunku. Zawsze kupowałem waszą gazetę, lecz ten artykuł był dla mnie wielkim ciosem. (...) Wgrajcie sobie łatkę, a potem przemyślcie, co zeście napisali.

Nie chciałbym przestać kupować waszego miesięcznika, ale jak tak dalej będziecie postępować - na pewno tak będzie. Proszę o szybką odpowiedź z poważnym wyjaśnieniem. Mam nadzieję, że nie odpowie na list gościu, co pisał tę recenzję, bo z nim nie chcę mieć nic wspólnego.

Denny

Po wgraniu paru łatek nadal twierdzimy, że TR: AoD to kicha. A ocenialiśmy grę taką, jaką dostaliśmy do recenzji i jaka trafiła do sprzedaży. A była wówczas BEZ łatek. Zaś szantażowanie niekupowaniem pisma NIC nie daje. Wolimy stracić jednego czytelnika i zachować wiarygodność niż miałoby być na odwrót.

Mam inne zdanie!

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WapSter.pl

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

SIEMENS: C 45, S 45, SL 45 (i), ME 45, M 50, M T50 NOKIA - SMS GRAFICZNY: 3395, 3410, 3510(i), 3590, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310(i), 6510, 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i, WYGASZACZ: 3310, 3330, 3350, 3395, 3410, 3590, 5510; SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, T200

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660F96**).

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660F96** **SAMSUNG:** ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660F96**

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660F96** **ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660F96**

NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660F96**

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB702136F96**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P702136F96**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A702136F96**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A702136F96**).

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, M T(P)50, C55, S55, ALCATEL: OT511, OT512, OT715, ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, T200, T300, P800

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA: 3510i, 8910i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650; MOTOROLA: T720, T722i, C350; SIEMENS: S55; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; ALCATEL OT535; SONY ERICSSON: T68i, T300, T310, T610; SAGEM MY X-5, MY X-6; SAMSUNG C100, SGH-V200;

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG841244F96**).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

KOLOROWE LOGO NR 7428

NOKIA, SIEMENS

LOGA NA TELEFONY **NOKIA: 3510i, 3530 i 5100, SIEMENS: M55, S55, SL55**

NOKIA: PODAJ NR SPOD OBRAZKA NP. **XS828318F96**
SIEMENS: ZAMIAST "XS" WPISZ "SC", NP. **SC828318F96**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WIADOMOŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:XS828318F96**).

KOLOROWE LOGO NR 7428

NOKIA

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WIADOMOŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:XM828318F96**).

LOGA NA TELEFONY **NOKIA: 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 8910i.**

DZWONKI NR 7228

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO, SAGEM, SAMSUNG

50 Cent, In Da Club - T852114F96
Alizee, Jen ai marre - T845951F96
Big Cyc, Świat według Klepskich - T591277F96
B. Rhymes, Mariah Carey, I Know ... - T927004F96
Celine Dion, One Heart - T946370F96
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001F96
Culture Beat, Mr. Vain - T627270F96
DJ Bobo, Chihuahua - T843369F96
Eminem, Without Me - T613894F96
Evanescence, Bring Me To Life - T926999F96
Film: Benny Hill - T653935F96
Film: Desperado - T591282F96
Film: Mission Impossible - T668068F96
Film: Shrek - T582747F96
Film: Terminator - T582744F96
Kate Ryan, Desenchantee - T742315F96
Kate Ryan, Libertine - T847198F96
Kayah, Testosteron - T946359F96
Kreskówka: Gumisie - T732064F96
Leszcze, Ta dziewczyna - T927006F96
Linkin Park, Faint - T927005F96
Linkin Park, In the End - T563847F96
Liquido, Narcotic - T419574F96
Liroy, Impreza - T912491F96
Natasha St-Pier, Tu Trouveras - T946373F96
Panjabi MC, Mundian To Bach Ke - T805376F96
Peja, Głucha noc - T705082F96
Pudelsi, Wolność Słowa - T927000F96
Scooter, Ramp - T835011F96
Scooter, Weekend - T847193F96
Sean Paul, Get Busy - T927007F96
Snap, Rhytm Is a dancer - T882923F96
Wilki, Baśka - T607516F96
Wydef Jean, Guantanamera - T946365F96

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T852094F96**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H852094F96**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J852094F96**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U52094F96**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI852094F96**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD852094F96**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM852094F96**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T852094F96**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

ALCATEL: OT 511, OT 512, OT 715; NOKIA: 3510 6610, 7210, 7650; MOTOROLA: C330, T720i; SIEMENS: C55, S55; SONY ERICSSON: T300, P800; SAMSUNG: SGH-X100, SGH-X105, SGH-X200, SGH-X210, SGH-X300, SGH-X400, SGH-X426, SGH-X427, SGH-X428, SGH-X430, SGH-X450, SGH-X480, SGH-X500, SGH-T100, SGH-T105, SGH-T108, SGH-V100, SGH-V200

50 Cent, 21 Questions - K887625F96
50 Cent, In Da Club - K908452F96
Beyonce & Jay Z, Crazy In Love - K887626F96
Big Cyc, Świat według Klepskich - K659874F96
B. Rhymes, M.Carey, I Know ... - K887627F96
Coolio, Gangstas Paradise - K664800F96
Craig David, 7 days - K903996F96
Dave Gahan, Dirty Sticky Floors - K887630F96
DJ Bobo, Chihuahua - K884271F96
Eminem, Without Me - K664820F96
Evanescence, Bring Me To Life - K887631F96
Ewelina Flinta, Zakuję - K841063F96
Film, Beverly Hills Cop - K740347F96
Film: Desperado - K663480F96
Film: Mission Impossible - K752942F96
Hymn ZSRR - K664815F96
K. Krawczyk, Jestem sobą - K904049F96
Kate Ryan, Desenchantee - K795316F96
Kate Ryan, Libertine - K834273F96
Kreskówka, Shrek - K834268F96
Loona, Bailando - K716569F96
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - K884280F96
Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F96
Metallica, St. Anger - K887638F96
Peja, Głucha noc - K939083F96
Scooter, Nessaja - K849157F96
Sean Paul, Get Busy - K887641F96
Serial: Świat według Bundych - K664803F96
Snap, Rhytm Is a dancer - K841065F96
Tomcraft, Loneliness - K904075F96

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP. **K808452F96**
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP. **MP808452F96**
ALCATEL OT 535: ZAMIAST "K" WPISZ "AM", NP. **AM808452F96**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. **SE808452F96**
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. **SP808452F96**
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP808452F96**
SAMSUNG: ZAMIAST "K" WPISZ "SA", NP. **SA808452F96**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA.ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:K808452F96**).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

GRY JAVA NR 7928

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JVNE64F96**).

UWAGA!!!

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

NOKIA 3410: LITERAMI "**JVND**" NP. **JVND48F96**
NOKIA 6310i: LITERAMI "**JVNA**" NP. **JVNA48F96**
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNE**" NP. **JVNE56F96**
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100, 3300 (128x128)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNB**" NP. **JVNB56F96**
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650 (176x208)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNS**" NP. **JVNS56F96**
MOTOROLA SERIA 7xx: (720i, 722i): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVMT**" NP. **JVMT56F96**
SIEMENS MONO: (M50, MT50, C55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSM**" NP. **JVSM48F96**
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSC**" NP. **JVSC54F96**

UWAGA!!!
MOTOROLA 720(i) MA ZA MAŁO PAMIĘCI. ABY POBRAĆ NOWĄ GRĘ TRZEBA USUNĄĆ „MOTO GP". JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA SIĘ NIE ZAINSTALUJE!
MOTOROLA 722(i) MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH. ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEŃ/ODBIÓR WSZYSTKICH)

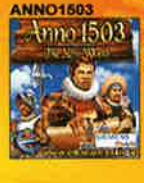
CITY KNIGHTS

Numer gry: **85F96**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS COLOR

BRING'EM BACK

Numer gry: **84F96**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS COLOR

ANNO1503

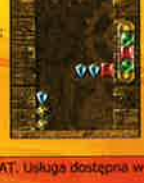


Numer gry: **83F96**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 40

DRINKI

Numer gry: **75F96**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS MONO
SIEMENS COLOR

GEM JAM



Numer gry: **72F96**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł; numer 7428: 4,88 zł; numer 7928: 10,98 zł; Wszystkie ceny są z VAT. Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

GATUNEK: ARCADE

Pearl Harbor
The Day Of Infamy

Pepin Krootki

Pamiętnego dnia 7 grudnia 1941 roku pewien wspaniały i miłujący pokój naród został podstępnie i haniebnie ugodzony w czułe miejsce (*). Od tej pory naród ten nieustannie powraca do tego tematu już to w filmach, już to w grach komputerowych (przez ostatnie dwa lata widziałem przynajmniej ze cztery różne gry z Perłą Wybrzeży w tytule).

Mam dwie wiadomości - dobrą i złą, jak to zwykle bywa. Dobra jest taka, że tym razem obeszło się bez lukrowanego Bena Affleka i jego ślicznej ukochanej Kate. Złą nowiną jest zaś fakt, iż nie zabrakło nieodzownego przy takiej szmirze patriotycznego zadęcia i patosu. Podczas klikania na dumnie brzmiący napis „Historia" możemy przeczytać dwa krótkie, ilustrowane zdjęciami archiwalnymi, opowiadanka o ataku na Pearl Harbor i poprzedzających to wydarzenie stosunkach amerykańsko-japońskich. Objętościowo tekst nie jest większy od typowej recenzji, a i fotosy nie rzucają na kolana. Prócz tego możemy wysłuchać trzech oryginalnych komunikatów radiowych informujących o wybuchu wojny oraz orędzia prezydenta Roosvelta wygłoszonego przed kongresem dnia następnego. Aha, byłbym zapomniał o najważniejszym, czyli sugestii autorów o podobieństwie wydarzeń z 7 grudnia 1941 roku oraz 11 września roku 2001...

Właściwa gra to standardowy „celowniczek", którego wykonanie przywodzi na myśl monetożerne automaty z wrocławskiego dworca PKP... z połowy lat go ubiegłego wieku. Gracz wciela się w obsługę stanowiska obrony przeciwlotniczej. Pole ostrzału jest bardzo niewielkie, lecz i tak zbyt duże, by zorientować się, skąd akurat nadlatuje nieprzyjaciel. Ponieważ nie dysponujemy radarem ani żadnym innym ułatwieniem, gros samolotów przelatuje niezauważenie bokiem, podczas gdy gracz gapi się na puste niebo. Zresztą nie ma to większego znaczenia, gdyż wraże myśliwce i tak zdają się zrzucać bomby na chwilę przed tym, zanim wlecą w nasze pole widzenia. Tak czy owak stoimy na z góry przegranej pozycji.

Byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby nasze własne myśliwce nie próbowały nam pomagać, pchając się niebezpiecznie pod lufę. Prawdopodobieństwo, że nasi dzielni lotnicy trafią w jakiegoś Kitajca jest mniej więcej równe szansie złapania czarnego kota w mrocznej piwnicy pełnej sadzy. Natomiast jeśli my wpakujemy takiemu pomocnikowi od siedmiu boleści kulkę w zadek lub nie daj Boże - zestrzelimy niedołęgę, odbije się to bardzo negatywnie na stanie zdrowia... naszego oczywiście (a coście myśleli?). :))

Na kolejnych poziomach odpieramy coraz większe eskadry nieprzyjacielskich aeroplanów, skutecznie zasłanianych przed naszym ogniem przez jeszcze większe chmary maszyn sojuszniczych. Wyrenderowane wcześniej i nałożone na brzydkie tło samoloty z kraju Kwitnącej Wiśni oglądamy zawsze od przodu, natomiast amerykańskie myśliwce wyłącznie z tyłu lub z boku, dzięki czemu nie nastręcza to większych problemów z identyfikacją maszyn.

Mało jest takich gier, do których dystrybutor powinien dołączać jako nieodzowny gadżet papierową torbę na wymiociny. PH: The Day Of Infamy z pewnością do nich należy.

(*) „Pearl Harbor, gdy go mijali, był jedną miazgą. Wheeler Field wyglądało źle, ale widok Pearl Harbor paraliżował mózg. Na widok Pearl Harbor coś aż ściskało w jądrach" - cytat pochodzi z książki James'a Jones'a „Stąd do wieczności" (tłum. Bronisław Zieliński, wyd. Książnica, 1993).

1

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 400 MHz
RAM: 32 MB
Akcelerator: niepotrzebny
Producent: Activision
Dystrybutor: Activision

⊕ szukałem, nie znalazłem

⊖ patriotyczne zadęcie
⊖ poziom trudności
⊖ oprawa
⊖ ogólnie nędza

www.activision.com

Szukasz czegoś niezwykłego?

...my to mamy!

- wszystko o wampirach w filmach, książkach, systemach gier RPG...
- początki cywilizacji: Babilon, Asyria, Sumerowie
- jakie wynalazki ludzie ukradli zwierzętom?
- kto straszy w polskich zamkach?
- recenzje najnowszych DVD, książek, gier i komiksów

100 stron za jedyne 6.50 zł

w sprzedaży od 21 października

Half-Life 2 Game Over?

"Mieliście kiedyś taki tydzień? Ostatnie kilka dni nie było zbyt dobre ani dla mnie, ani dla Valve. Tak – kod źródłowy, który pojawił się w Internecie, to w rzeczywistości kod źródłowy HL-2" – wiadomość właśnie tej treści pojawiła się na oficjalnym forum serwisu HalfLife.net drugiego października, o godzinie 22.04 czasu obowiązującego na Zachodnim Wybrzeżu USA. Tym samym Gabe Newell, jeden z założycieli i prezesów Valve Software, potwierdził spekulacje i plotki, jakie krążyły wśród graczy czekających z zapartym tchem na największą premierę tego roku – premierę Half-Life'a 2.

Hut Sędzimir

Od ostatnich targów E3 - kiedy spektakularna prezentacja ówczesnego stanu kodu gry Half-Life 2 sprawiła, że wszyscy właściwie zapomnieli o Doomie III, kontynuacja przygód Gordona Freemana stała się najbardziej oczekiwaną premierą roku 2003. Od kilkunastu tygodni jednak coś szło nie tak – twórcy gry, firma Valve, oraz jej światowy dystrybutor, koncern Vivendi Universal, nie mogli się dogadać co do daty premiery gry. Valve już na targach E3 w maju ogłosiło, że gra ukaże się 30 września, tymczasem w ostatnich dniach lipca w oświadczeniu prasowym Vivendi pojawiło się określenie „okres świąteczny". Wypowiedzi przedstawicieli obu firm dotyczące daty premiery były w kolejnych tygodniach sprzeczne, co świadczyło o braku komunikacji między developerem a dystrybutorem (Valve dopiero 23 września potwierdziło przesunięcie daty premiery). Do tego doszły problemy z systemem online Steam (odpowiednik platformy Battle.net firmy Blizzard), który miał być m.in. jednym z kanałów sprzedaży gry, oraz podstawą rozgrywek sieciowych HL-2. Wszyscy jednak wierzyli, że problemy te uda się rozwiązać, a gra rzeczywiście ukaże się w okresie świątecznym. Jeszcze 30 września, podczas konferencji prasowej zorganizowanej w więzieniu Alcatraz, Gabe Newell potwierdzał tę datę i zapowiedział jednocześnie, że sklepowa wersja gry zaskoczy graczy rozwiązaniami i opcjami, które udało się jak dotąd utrzymać w tajemnicy. Jednak już następnego dnia ktoś odsłonił więcej niż rąbek tej tajemnicy.

Hoax czy fakt?

1 października na kilku forach i grupach dyskusyjnych pojawiły się niesprecyzowane, niedokładne i właściwie niemożliwe do zweryfikowania informacje o tym, że ktoś, gdzieś widział opublikowany w Sieci kod gry Half-Life 2. W kilku sieciach wymiany plików peer 2 peer pojawiły się również powszechnie dostępne pliki z nazwami Half-Life 2 [Hacked Source Code].rar czy Half-Life 2 Leaked Source.tar, ale to również standard - już w połowie zeszłego roku można było ściągnąć rzekomą betę Halo PC, która była tylko fałszywką. W tym przypadku zresztą było tak samo i jeden z tych łatwo dostępnych plików zawierał gejowski film porno, a drugi 'keylogger', czyli trojana rejestrującego wszystkie klawisze wstukiwane w klawiaturę (także m.in. hasła i kody dostępu użytkownika). Mimo to plotka rozeszła się po Sieci stosunkowo szybko i wzbudziła zainteresowanie, ale wszyscy uznali ją za 'hoax', czyli „internetową plotę", za którą nic się nie kryje. Dopiero post Gabe'a Newella pokazał, jak poważna jest sytuacja. Pierwsze kilka godzin po umieszczeniu tego wpisu minęły stosunkowo spokojnie - zarówno Vivendi, jak i Valve powstrzymały się od jakichkolwiek komentarzy, a zaskoczeni gracze z niedowierzaniem czytali bardzo szczegółowe w opisie ataku oświadczenie Newella (pełny tekst znajdziecie w ramce). Dopiero następnego dnia miały miejsce kolejne ważne wydarzenia...

Analizy i spekulacje

Vivendi i Valve nadal milczały, ale na większości grup dyskusyjnych i forów poświęconych grom komputerowym pojawiły się tysiące postów graczy rozważających różne warianty wydarzeń. Poddawano nawet w wątpliwość autentyczność wpisu Gabe'a Newella, ale administratorzy prowadzący serwis HalfLife2.net sprawdzili, że post ten na pewno wyszedł z komputera znajdującego się w siedzibie Valve w Seattle. Doniesienia na temat całej sytuacji pojawiły się również w rozlicznych informacyjnych serwisach internetowych, w tym tak renomowanych jak BBC (www.bbc.co.uk), Wired (www.wired.com) czy MSNBC News (www.msnbc.com). Informacjom tym towarzyszyły pierwsze analizy specjalistów, którzy

na bazie ujawnionych informacji starali się przewidzieć rozwój wypadków. Wszyscy podkreślali, że wykradziony kod nie jest atrakcyjny dla zwykłych graczy - domniemywano, że zawiera on sam engine gry, bez tekstur, modeli postaci i obiektów, map poziomów i innych podobnych modułów przygotowywanych zazwyczaj w oddzielnych aplikacjach i wykorzystywanych przez engine na zasadzie zewnętrznych bibliotek.

Kto zyska?

Taki kod źródłowy mógłby mieć potencjalnie dużą wartość dla konkurentów Valve, którzy mogliby go przestudiować i wykorzystać rozwiązania w nim zastosowane w grach, nad którymi właśnie pracują. Analitycy jednak uznali, że taki rodzaj „inspiracji" można by zbyt łatwo wykryć, a firma potencjalnie najbardziej zainteresowana takim kodem, czyli pracujący nad Doomem III zespół id Software, utrzymuje z Valve zbyt dobre stosunki, aby na poważnie rozważać taką możliwość. Według nich największym zagrożeniem dla gry po wykradzeniu kodu jest możliwość opracowania skutecznych metod oszukiwania w grze sieciowej, co całkowicie zrujnowałoby jej tryb multiplayer, obecnie jeden z ważniejszych elementów wpływających na decyzję „kupić czy nie kupić". Zwrócono również uwagę na ironię faktu, że słabym punktem systemu zabezpieczeń sieci Valve był program Outlook firmy Microsoft – a to ta firma właśnie na początku września wyróżniła Half-Life'a 2 za pionierskie wykorzystanie nowych procedur pakietu DirectX 9.0. Związki Valve z Microsoftem sięgają zresztą głębiej – Gabe Newell był członkiem zespołu, który opracował system Windows 95, on też współtworzył oddział multimediów tej firmy.

Więcej niż sam kod

W sobotę 4 października w Internecie pojawiły się obrazki prezentujące fragmenty kodu oraz rozważania nad jego autentycznością. Rzeczywiście mogło się wydawać, że skradziony kod to tylko fałszywka, bowiem znajdowały się w nim linijki identyczne z kodem pierwszego Half-Life'a, a także odwołania do procedur tego wykorzystanego w Quake'u. Mimo że rzeczywiście stawiało to pod znakiem zapytania prawdziwość kodu, nie przesądzało kwestii ostatecznie – przy pracy nad kolejnymi częściami gier programiści często wykorzystują fragmentu kodu z wcześniejszych wersji, co tłumaczyłoby też procedury wywołania z Quake'a, które mogły być „odziedziczone", wraz z kodem, z pierwszego Half-Life'a opartego przecież o silniczek Quake'a. Pojawiły się również niepotwierdzone informacje o tym, że - wraz z kodem Half-Life'a 2 - hakerzy zabrali coś jeszcze – kod pierwszego Half-Life'a, nową wersję Counter-Strike'a, platformę online Steam oraz kultowy, wyczekiwany mod sieciowy do Half-Life'a o nazwie Team Fortress 2, który miał być właśnie jedną z wielu niespodzianek sklepowej wersji gry.

Szybko i skutecznie

Tego samego dnia Valve ujawniło kolejne fakty i poinformowało o prowadzonych działaniach. Firma została właściwie odcięta od Internetu - cały czas w sieci firmy znajdowały się zainfekowane maszyny. Zidentyfikowano kolejne narzędzia, jakimi posłużyli się hakerzy, m.in. aplikację Haxker Defender, która „ukrywa" przed administratorem uruchamiane na komputerze procesy, wpisy dokonywane w rejestrze i pliki. To odkrycie umożliwiło identyfikację komputerów, które padły ofiarą ataku, wciąż jednak nie było wiadomo, jak dokładnie wyciągnięto pliki kodu źródłowego z sieci komputerowej Valve. Przedstawiciele firmy podziękowali także społeczności internetowej, która „szybko i skutecznie wsparła nasze działania", oraz potwierdzili, że kontaktują się z administratorami wszystkich serwerów, na których znalazły się pliki należące do Valve, z prośbą o ich wykasowa-

Post Gabe'a Newella

Oto przetłumaczona wypowiedź Gabe'a Newella z posta na forum serwisu HalfLife2.net. To od tej wiadomości sprawa kradzieży kodu źródłowego Half-Life'a 2 nabrała tempa.

Mieliście kiedyś taki tydzień? Ostatnie kilka dni nie było zbyt dobre ani dla mnie, ani dla Valve.

Tak - kod źródłowy, który pojawił się w Internecie, to w rzeczywistości kod źródłowy HL-2.

Oto, co wiemy:
1) Zaczynając od 11 września tego roku, ktoś inny, poza mną, miał dostęp do mojej skrzynki pocztowej. Udało się to ustalić, porównując transfer na skrzynce z moim harmonogramem wyjazdów.

2) Wkrótce potem moja maszyna zaczęła się zachowywać bardzo dziwnie (klikanie prawym przyciskiem na plikach uruchamialnych powodowało zawieszenie się komputera). Nie byłem w stanie znaleźć żadnego wirusa ani trojana, dlatego też sformatowałem mój twardy dysk i zainstalowałem na nowo całe oprogramowanie.

3) Przez cały następny tydzień moje konto pocztowe było nadal podejrzanie aktywne.

4) Około 19 września ktoś wykonał kopię katalogu z kodem źródłowym HL-2.

5) Wcześniej, nie wiemy - kiedy, na wielu komputerach Valve zainstalowane zostały programy rejestrujące klawisze wstukiwane w klawiaturę. Podejrzewamy, że udało się je zainstalować z wykorzystaniem przepełnienia bufora ekranu podglądu programu Outlook. Aplikacja wykorzystana do rejestracji klawiszy okazała się zmodyfikowaną wersją programu RemoteAnywhere, stworzonego specjalnie w celu przeprowadzenia ataku na Valve (nie są wykrywane przez normalne narzędzia antywirusowe, nie znaleźliśmy ich też nigdzie indziej w Sieci).

6) W ostatnim roku byliśmy celem wielu ataków typu 'denial-of-service', wymierzonych w nasze serwery Internetowe i serwery usługi Steam. Nie wiemy, czy ataki te są ze sobą powiązane, czy niezależne.

Cóż, to bardzo źle. (w oryg. Well, this sucks.)

To, na co liczę, to pomoc związanej z Half-Life'em internetowej społeczności w wykryciu źródła przecieku. Uruchomiłem specjalny adres e-mailowy, na który możecie przysyłać informacje - helpvalve@valvesoftware.com. Jeśli posiadacie jakiekolwiek informacje dotyczące ataków 'denial-of-service' lub infiltracji naszej sieci, proszę przekazujcie je do nas. Kilka oczywistych miejsc, od których należałoby zacząć poszukiwania, to posty na grupach dyskusyjnych i zapisy sesji IRC, jeśli więc możecie wskazać nam właściwy kierunek poszukiwań, byłoby wspaniale.

Tutaj, w Valve, zawsze czuliśmy się częścią społeczności i nie mogę wyobrazić sobie lepszej grupy ludzi, która mogłaby pomóc nam rozwiązać te problemy niż właśnie ta społeczność.
Gabe

Gabe Newell
Managing Director
Valve Software

nie. W tym samym oświadczeniu pojawiła się informacja o tym, że podobne, ataki mogły być równocześnie wymierzone w innych developerów, w związku z czym Valve kontaktuje się z nimi i przekazuje wszystkie zdobyte informacje. Ten ostatni wątek dla serwisu CNN.com skomentował Todd Hollenshead, prezes id Software. „Takie sytuacje zdarzają się coraz częściej i trzeba zacząć się do nich przyzwyczajać" – powiedział nawiązując do styczniowego przecieku wersji alfa Dooma III. „Zawsze jednak, kiedy dochodzi do takiego zdarzenia, jest to głęboko zasmucające przeżycie. Nie chciałbym tutaj przesadnie dramatyzować – to przecież tylko gra komputerowa – ale dla nas to całe życie".

Czy był tam Havok?

Kolejne dni to dalsze spekulacje, podejrzenia i plotki. Inne źródła, wciąż niemożliwie do zweryfikowania, potwierdzają informację o kodzie TeamFortress 2 i innych dodatkach, które również znajdowały się w wykradzionym pakiecie danych. Pojawia się także kolejna bardzo ważna wiadomość: skradziony kod - rzekomo - zawierał fragmenty (nie wiadomo - jak duże) kodu systemu Havok, a więc algorytmy służące do odwzorowywania praw fizyki, które licencjonowane przez developerów gier są, lub będą, wykorzystane w produkcjach, takich jak Freelancer, Max Payne 2, Deus Ex 2, Thief III czy Painkiller. W poniedziałek siedzibę Valve odwiedzili umówieni na spotkanie na długo przed wszystkimi wydarzeniami pracownicy serwisu HalfLifeSource. W poście umieszczonym na ich stronie w nocy z poniedziałku na wtorek piszą, że Gabe Newell powiedział, iż tylko niewielka część kodu została skradziona. Twierdzą również, że w siedzibie firmy znajduje się wielka biała tablica, na której znajdują się ksywy hakerów, historia ich ataków na sieć firmy, nazwy plików, jakie transferowali. Ponieważ wykrycie sprawców miało być tylko kwestią dni, Newell informował, że data premiery gry się nie zmieni i ujrzy ona światło dzienne „w okresie świątecznym".

Powiedzieli...

W ostatnich dniach pojawiło się wiele wypowiedzi dotyczących skradzionego kodu. Oto najciekawsze z nich:

- Well, this sucks.

Gabe Newell, prezes Valve

- [Ludzie] wierzą, że kod źródłowy to coś najcenniejszego, co należy chronić. Ale w branży gier komputerowych żadna firma nie wyprzedza konkurentów, bazując tylko na umiejętnościach programistów. Ludzie zmieniają miejsca pracy, wymieniają się pomysłami i doświadczeniem i każdy dobry koder siedzący w tej branży potrafi zaprogramować wymagany efekt. Najważniejsza jest fabuła, pomysł, styl - a nie kod źródłowy.

Gifford Calenda - szef zespołu programistów w Electronic Arts

- Żaden szanujący się developer nie skorzystałby z takiego kodu. Taki kod to pieprzona antymateria.

anonimowy menedżer z branży gier komputerowych dla serwisu Wired.com

- Odkąd wyłączyliśmy Sieć, jesteśmy właściwie odcięci od świata, ale wygląda na to, że media podchwyciły tę historię. Cały dzień dzwonią do nas przedstawiciele specjalistycznych i popularnych mediów. Mam nadzieję, że dzięki nim sprawcy kradzieży zrozumieją, jak wielkim błędem jest wkurzanie społeczności graczy, którzy potem polują na ciebie w całym Internecie.

Gabe Newell, prezes Valve

- Give'em Hell!!!

ThunderStroke - jeden z uczestników forum HalfLife.net na wieść o tym, że Valve jest już bliskie odkrycia tożsamości hakerów

Ramboz oświadcza

Już kilka godzin później wypowiedź tę zweryfikowała jednak rzeczywistość – w Internecie pojawiły się doniesienia o skompilowaniu kodu i uruchomieniu Half-Life'a 2 w wersji beta (w rzeczywistości, była to zaledwie część dema z E3), a we francuskim dzienniku Les Echos pojawiła się wypowiedź Christophe'a Ramboza - dyrektora do spraw operacji międzynarodowych firmy Vivendi,

Teorie spisku

Wśród wielu spekulacji dotyczących kradzieży kodu źródłowego Half-Life'a 2 z Valve pojawiały się również najróżniejsze teorie spiskowe.

Według jednej z nich, odpowiedzialny za całe zamieszanie był Guennada Riguer - programista z ATi, którego nazwisko pojawia się w kilku fragmentach wykradzionego kodu. Co prawda, to właśnie firma ATi wskazywana jest jako źródło przecieku wersji alpha Dooma III, ale tym razem tę wersję wydarzeń można wykluczyć. ATi ma zbyt wiele do stracenia, a nazwisko Riguera wzięło się w kodzie stąd, że współpracował on z zespołem Valve, by zoptymalizować pracę HL-2 na kartach ATi. Inna teoria zakłada, że cała sytuacja jest fałszywką, choć bazującą w części na faktach. Podejrzenia budzi dokładny opis sposobu dokonania włamu do komputerów Valve, opisany przez Gabe'a Newella w poście. Czy ktoś rozsądny zdecydowałby się na coś takiego? No, chyba że Gabe odkrył, iż ktoś grzebał w jego komputerze w celu wykradzenia kodu HL-2, wiedząc przy tym, że grze przydałaby się dodatkowa reklama. Poza tym zdaje on sobie sprawę (teoria na tym bazuje), że zespół nie wyrobi się z zamknięciem gry na okres świąteczny. W związku z tym czyści komputer, ale świadomie w taki sposób, by hakerzy nadal mieli dostęp do jego maszyny, umieszcza na nim „podróbkę" kodu Half-Life'a 2 (np. bazującą na kodzie Half-Life'a 1) i czeka na cybernetycznych złodziei. Kiedy ci chwytają przynętę, wydaje oświadczenie, w którym dokładnie opisuje sposób dokonania ataku (tym samym upewnia hakerów w przekonaniu, że dysponują prawdziwym kodem - przecież tylko oni wiedzą, że właśnie tak go wykradli), wskazując przy tym Outlooka jako słaby punkt systemu zabezpieczeń (to program znany z wielu „dziur", zatem łatwiej przekonać opinię publiczną, że komuś udało się złamać zabezpieczenia).

który informował, że fakt wykradzenia kodu przesunie premierę na kwiecień 2004 roku. Jednakże już kilka godzin później Doug Lombardi - dyrektor marketingu z Valve, powiedział serwisowi GameSpot, że jest za wcześnie, by móc jednoznacznie określić, jaki wpływ na datę wypuszczenia gry może mieć cała ta sytuacja. Ostatecznie obie strony obiecały, że oficjalne oświadczenie prasowe pojawi się w najbliższym czasie.

Anonimowy przeciek

Zamiast niego otrzymaliśmy oświadczenie od rzekomego sprawcy całego zajścia, który jako anonymous leaker, wysłał na stronę www.halflifesource.com posta, w którym twierdzi, że posiada całość materiałów dotyczacych Half-Life'a II, jakie znajdowały się w sieci Valve. Jednocześnie

zagroził firmie Valve, że jeśli nadal będzie okłamywała graczy, nie przyznając się do tego, ile w rzeczywistości skradziono, wypuści wszystkie posiadane pliki w Internecie. Wkrótce potem pojawiły się kolejne posty anonymous leakera, nie należy ich jednak traktować zbyt poważnie – z jednej strony, starał się on bowiem udowodnić, że Valve jest „be", gdyż nie ukończyła gry, a z drugiej, groził wypuszczeniem sprawnej, pełnej wersji HL2, z ostatecznymi mapami itd. Szybko też okazało się, że wśród najróżniejszych wersji rzekomego kodu źródłowego, które pojawiają się w Sieci, większość to albo pliki zupełnie inne, albo zarażone trojanami, wirusami i innymi software'owymi paskudztwami. W rzeczywistości to, co udało się złożyć z wykradzionych zasobów (na dzień oddawania magazynu do druku), to grywalne, kompletne w około 50% demo z E3 (czyli z pierwszej połowy roku) oraz wysypujące się i praktycznie nie działające hybrydy engine'u HL2 z mapami, przeciwnikami itd. z pierwszego Half-Life'a. Być może również pojawiająca się na serwerach z warezami piracka wersja gry Counter-Strike: Condition Zero pochodzi z włamania do sieci Valve, ale trudno to jednoznacznie określić, bowiem chwilę wcześniej gra trafiła do tłoczni, a często to właśnie tam mieści się źródło, w którym piraci zdobywają najnowsze wersje gier.

Kto straci(ł)?

Niestety w momencie oddawania magazynu do druku nie wiedzieliśmy jeszcze, jak cała sprawa się zakończy. Można jednak przewidzieć konsekwencje, jakie wydarzenie to może mieć dla wszystkich firm zaangażowanych w produkcję Half-Life'a 2 i całego rynku gier komputerowych. Straciły zespoły pracujące nad modami do Half-Life'a (np. team od Day Of Defeat), wszystkim bowiem cofnięto dostęp do sieci Valve. Najprawdopodobniej przesunie się premiera gry Vampire The Masquerade: Bloodlines firmy Troika, wykorzystującej engine HL2. Wykradzenie kodu może mieć poważne konsekwencje dla firmy Havok, pod warunkiem że rzeczywiście zawiera on opracowane przez nią algorytmy – w tym przypadku „zapożyczenie" poszczególnych rozwiązań, pomysłów czy nawet fragmentów kodu byłoby dużo trudniejsze do wykrycia. Jeśli w skradzionym pakiecie znajdował się również kod systemu Steam, wpłynie to na zyski Valve, bowiem model finansowy firmy opiera się w znacznym stopniu na przewidywanych wpływach ze sprzedaży Half-Life'a 2 przez tę właśnie platformę (możliwość ściągnięcia całej gry przez Internet) oraz na opłatach abonamentowych za korzystanie z tej usługi. Opóźnienie daty premiery gry będzie też miało poważne konsekwencje dla producenta kart graficznych ATi, którego najnowsze modele miały być sprzedawane z darmową pełną wersją gry. Również Vivendi Universal bardzo liczyło na „świąteczną" premierę - w pierwszej połowie roku firma zanotowała straty rzędu 52 milionów euro i spadek przychodu w wysokości 29% (efekt finansowej klapy filmu i gry The Hulk). Liczyła ona zatem na podreperowanie budżetu zyskiem ze sprzedaży Half-Life'a 2. Giełda na całą tę sytuację zareagowała ostrożnie - ceny akcji ATi pozostały niezmienione, a spadek cen papierów Vivendi Universal okazał się niewielki i związany raczej z ogólnym spadkiem wartości akcji sektora mediów w Europie niż z wykradzeniem kodu Half-Life'a 2.

Powyższy artykuł zawiera stan naszej wiedzy na dzień 13 października, kiedy oddaję tekst do składu. Sprawa wykradzenia kodu Half-Life'a 2 nie została jeszcze zamknięta – i na pewno będziemy dalej o niej pisać.

Wszystko już było?

Cardinal

Mówi się ostatnimi czasy, że wszystko, co było w grach do wymyślenia, zostało już wymyślone, a nowe gry powstają tylko na bazie powielanych starych wzorców. To oczywista nieprawda. Już dawno temu powiedziano też, że nowe rzeczy tworzy się poprzez układanie starych w oryginalną całość. Ta maksyma nie odnosi się jednak do gier komputerowych, które są na tyle młode, że jeszcze nie zostało w nich powiedziane ostatnie słowo. Oczywiście nie wolno twierdzić, że gra nie tworzy nowego gatunku, bo coś takiego widziano już w realnym życiu. Wtedy prawie ŻADNA gra nie byłaby „nowa". Może poza np. symulacją kosmicznego krążownika.

Ma razie gry zajmują tylko niszę rynku rozrywkowego i nie próbują zastępować prawdziwego życia. Programy ukazują tylko najciekawsze dla człowieka rzeczy (dowodzenie, rzeźnia, przygoda, współzawodnictwo - czysta adrenalinka!) i nie skupiają się na sprawach codziennej działalności. Gdyby takie gry zaczęły powstawać (symulator golenia - można się zaciąć, a tu żel się skończył, a poza tym odłączyli wodę - co teraz?), utworzyłby się nowy gatunek, coś w typie **'reality life simulator.'** Z innej beczki - może gra o przywoływaniu duchów? Albo symulator drwala (przerażające)? Ewentualnie program o życiu hydraulika (Franek, uszczelka przecieka! Dawaj dwunastkę!). Albo symulator żeglarstwa - ściąganie linek, można by dostać bomem przez łeb - i wypaść.

Jak widać, mnóstwo jest jeszcze gier, których nikt nie stworzył - i pewnie tak się nie stanie, no bo gry są właśnie po to, by odpocząć od prawdziwego świata. No i dać zarobić producentom - bez tego ani rusz.

Inna sprawa to VR - kto nie chciałby się zabawić w skoczka spadochronowego ze snowboardem na nogach? Albo jazda na nartach wodnych? Co powiedzieliby ludzie na możliwość wcielenia się w boksera na ringu (ciekawe, jak oddano by uderzenia - coś na kształt force feedbacka)? Ale na razie VR to mrzonka i mimo huraoptymistycznych zapowiedzi „tekspertuff" kilka lat temu ten standard nie przyjął się ze względów mocno różnych.

Da się także zauważyć, że **liczba rodzajów gier jest stała**. Może to trochę dziwić, wszak od początków istnienia co i rusz dochodzą nowe gatunki. Teoretycznie zatem powinno ich być krocie. Jednak rynek nie jest z gumy i gdy coś przychodzi - inne musi odejść. Gdzież podziały się zręcznościówki (ledwie pamiętam, że coś takiego istniało i miało się znakomicie), symulacje bokserów (nie ma to jak stare „klepanki"). **Od dawna nie powstał żaden dobry menedżer sportowy** - no, niech będzie, że ChM4, ale gdzie są te traktujące o innych dyscyplinach niż piłka nożna? **Dość dychawicznie też ma się gatunek symulatorów**, zwłaszcza kosmicznych - od czasów Freespace2 nie pojawił się żaden NAPRAWDĘ dobry. O symulacjach lotniczych też od jakiegoś czasu dość cicho. Przygodówki oparte na filmach interaktywnych zmarły śmiercią naturalną - requiestat in pace.

Gry sportowe rodem z EA Sports też są na równi pochyłej, mimo że gdyby ktoś powiedział mi 2-3 lata temu, iż EA zacznie produkować gnioty, doradziłbym mu spotkanie z panem w białym kitlu. **Upadły również karcianki** na kompa, wraz z nieodżałowanym **M:TG.** Od dawien dawna nie ujrzałem też żadnego mordobicia (choć za to szczere dzięki).

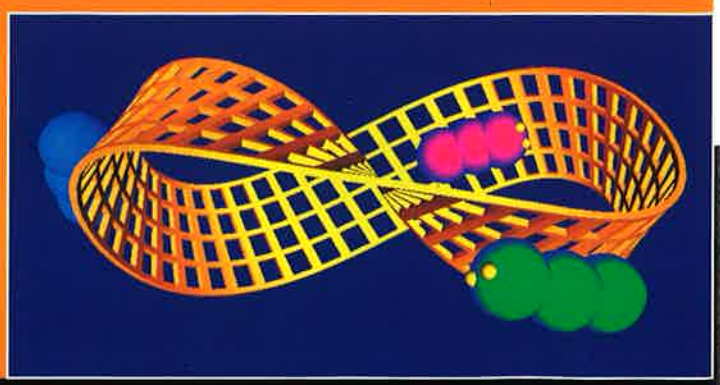
Kolejna rzecz to rodzaje gier, jakie powstały stosunkowo niedawno. Thief - first person sneaker. Commandos - strategia czy gra logiczna? A może już tactical squad simulator..? Sims - life simulator. A GTA? Cóż to za gatunek? Ani nie samochodowa, ani strzelanina... Wszakże ona też stworzyła zupełnie nowy gatunek. A może survival horror w stylu Nocturne? Cudowne odrodzenie przeżyły gry First Person Role Playing /Adventure (ufff!) po wydaniu Morrowinda, ponieważ cykl Might & Magic nie potrafił go już pociągnąć. Także coraz więcej powstaje tytułów będących połączeniami różnych gatunków i nie sposób ich przypisać do któregoś szczególnego. Dungeon Keeper też jest swego rodzaju prekursorem, ponieważ to chyba pierwsza gra, w której musimy wcielić się w tego „złego" (ale na uroczy sposób!).

Właściwie gatunki gier dzielą się na **dwie części**: jeden podaje sposób przedstawiania świata (FPP, TPP...), a drugi rodzaj gry (FPS, RPG, RTS...). O ile w pierwszym niczego nowego już się nie zrobi, o tyle drugi pozostanie otwarty jeszcze przez długi czas.

Śmieszne są też zapewnienia twórców, że niemal każda gra ma nie tyle zrewolucjonizować rynek, ile zapoczątkować nowy gatunek! Jak prawdziwe są ich zapewnienia, okazuje się dopiero po wypuszczeniu pełnej wersji. „Co tu nowego?" - pytają wszyscy, a developerzy na to „No, bo widzicie, główny bohater ma nie jedną, a dwie strzelby!". *__*

Podsumowując: **rynek powoli zamiera.** Teraz nie opłaca się wydać czegoś oryginalnego, lepiej zrobić trzeciego Dooma. Ludzie i tak kupią go na pniu. Nikt nie zechce ryzykować czegoś nowego, bo a nuż, widelec się nie trafi w gusta graczy, a wtedy - kaplica. Z tego wyłania się wniosek: winnymi tego stanu rzeczy są: leniwi i asekuracyjni autorzy. Ale przecież oni (może) chcieliby stworzyć coś nowego, lecz boją się, że ich produkt się nie sprzeda. Wynika z tego, że są niewolnikami brzęczącej monety. Tyle tylko, że te pieniądze nie pochodzą z nieba, tylko od nabywców, gotowych wydać gotówkę raczej na coś, co znają i lubią, niż na coś chociażby i przełomowego, ale spowitego mrokiem tajemnicy. Nie ma co tu dużo mówić - **wina leży po naszej stronie** - graczy.

PS Nie dajcie się, Warrenie Spectorze, Sidzie Meierze i Peterze Molyneux!



SONY

HS

S

X

Dzięki Tobie będzie to Sony

www.sony-cp.com

Z1

W ofercie Acco Polska - dystrybutora projektorów Sanyo, znajduje się model przeznaczony specjalnie dla kina domowego – Sanyo Z1. Projektor wyróżnia bardzo ciekawy design z zamykaną klapą przednią (automatycznie wyłączającą urządzenie) i podświetlanym pilotem zdalnego sterowania. Wyświetlany obraz charakteryzuje rzeczywisty format 16:9 w rozdzielczości 960 x 540 pikseli. Wyrazistość konturów zapewnia doskonały kontrast 800:1 i jasność 700 ANSI lumenów. Wyposażenie urządzenia w szerokokątny obiektyw pozwala na uzyskanie dużego obrazu, nawet w niewielkich domowych pomieszczeniach. Projektor posiada funkcję lens-shift (regulacja obiektywu w poziomie i pionie), która pozwala na ustawienie urządzenia w dogodnym miejscu w pomieszczeniu. Wyjątkowo niski poziom szumów (28 dB) sprawia, że projektor jest prawie niesłyszalny - użytkownik może się skupić wyłącznie na wyświetlanym filmie. Wysoką jakość sygnału zapewniają w tym przypadku złącza Component, Composite i S-Video. Do urządzenia można również podłączyć komputer poprzez gniazdo VGA. Cena projektora wynosi 9999 zł brutto.

www.rzutnik.pl
www.acco.pl

Logitech nie zasypia...

...gruszek w popiele. Wiele firm po ubiegłorocznej prezentacji nowości tej firmy opracowało konstrukcje z podobnym wyglądem, lecz nie zawsze o podobnym działaniu. Inżynierowie Logitecha nie próżnowali i już w październiku dane nam było zobaczyć kilka naprawdę nowatorskich urządzeń tej firmy. Głośniki - na przykład - możecie obejrzeć w zestawieniu już w tym numerze, a inne ciekawe urządzenia na zdjęciach do tego NEWSA.

www.logitech.pl

Creatywni

Pod koniec września w pięknej scenerii Teatru Stanisławowskiego firma Creative zaprezentowała całą gamę nowych produktów - od odtwarzaczy MP3, poprzez głośniki, klawiatury, myszy aż do keyboardów muzycznych podłączanych do PeCeta. Niektóre z tych nowinek możecie obejrzeć i przeczytać opisy na ich temat już w bieżącym numerze CDA!

www.creative.pl

AL

Firma Acer zaprezentowała dwa nowe 17-calowe monitory LCD - AL1731 z serii PRESTIGE oraz AL1721 z serii OFFICE. Monitor AL1731 wyróżnia się atrakcyjnym wzornictwem. Model ten jest wyposażony w szeroką gamę interfejsów, tj. wejście analogowe (D-sub), DVI, S-video oraz Composite, które umożliwiają szybkie wyświetlanie obrazu i niezwykle wierną reprodukcję kolorów. Mała podstawa panelu (17") jest niezwykle elegancka, a jego obudowa wykonana w 100% z aluminium. Szerokie kąty widzenia pionowy i poziomy, wynoszące po 160°, gwarantują komfort podczas pracy z zaawansowanymi aplikacjami. Monitor AL1731 jest też wyposażony w bardzo czułe i podświetlane przyciski, poza tym ma łatwy w obsłudze system menu OSD, podstawę o regulowanym obrocie i nachyleniu i może być mocowany do ściany. Certyfikat zgodności z najostrzejszymi normami przemysłowymi ISO 13406-2 jest potwierdzeniem jego bezpieczeństwa i niezawodności. Biurowy 17-calowy monitor LCD AL1721 z kolei wyróżnia się innowacyjną konstrukcją ułatwiającą zarówno podłączenie do komputerów PC, jak również optymalne wykorzystanie przestrzeni w nowoczesnych środowiskach biurowych.

www.acer.pl

Kombos

Od 1 września 2003 r. w ofercie LG Electronics Polska znaleźć można napęd combo dedykowany notebookom. Nowa hybryda nagrywarki CD-RW i DVD-ROM-u to GCC-4241N, który przy niewielkich gabarytach posiada możliwości nie tak dawno charakterystyczne dla jego większych braci: 8-krotną prędkość odczytu danych w formacie DVD-R/RW/ROM i 24-krotna prędkość odczytu/zapisu danych w formacie CD-R/RW. GCC-4241N obsługuje następujące standardy odczytu - CD-ROM,

CD-ROMXA, CD-I FMV, Video CD, CD-EXTRA, Photo CD (Single and Multi session), CD-DA, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, DVD+R, DVD+RW oraz zapisu - CD-ROM, CD-ROMXA, CD-I FMV, Video CD, CD-EXTRA, CD-DA, CD-R, CD-RW. Maksymalne prędkości, jakie GCC-4241N osiąga, to 24x (odczyt i zapis CD-R/RW) i 8x (odczyt DVD-R/RW/ROM). Średni czas dostępu do danych zapisanych w formacie CD-R/RW to 110 ms. Jednowarstwowe płyty DVD odczytywane są z prędkością 120 ms. GCC-4241N ma 2 MB bufor pamięci pracujący w technologii Buffer Under Run.

www.lge.pl

Vinyl zabroniony!

AB - autoryzowany dystrybutor firmy Verbatim, informuje, że ze względu na zastrzeżenie na terenie Polski nazwy płyt Audio Vinyl przez inną firmę – nośniki Verbatim CD-R Audio Vinyl 700 MB 16x - nie mogą być w Polsce sprzedawane. Jeżeli w wyniku pro-

wadzonych obecnie rozmów nastąpi zmiana sytuacji - niezwłocznie o tym poinformujemy.

www.ab.pl

Maxymalny król?

Kingmax to producent modułów pamięci DDR400 (PC 3200), które od pewnego czasu są dostępne w firmie Action. Moduły te charakteryzują się dobrymi parametrami użytkowymi - pojemność pojedynczego modułu to 512 MB, a czas dostępu wynosi tu 5 ns. Już niedługo zaprezentujemy testy tych kości i porównamy je z innymi dostępnymi na polskim rynku.

www.action.pl
www.kingmax.com

Pro Lite TV

Już za kilka lat tradycyjne monitory kineskopowe przejdą do lamusa. Idealnie płaskie, eleganckie, nowoczesne panele LCD, z funkcją TV, prawdopodobnie podbiją biura i nasze mieszkania. Iiyama wprowadza właśnie do oferty nowy produkt - ProLite C480T. Przekątna ekranu wynosi 48 cm (19"), wyposażenie w postaci licznych wejść sygnału sprawia, że panel ten to

HIS

Firma Hightech, znana z osiągnięć w dziedzinie kart grafiki, wprowadza na rynek nowy produkt. Jest to urządzenie z nowej serii ICE-Q. Model Radeon 9800 Pro ma ogromne możliwości przetaktowania - przeprowadzone testy pokazały możliwość „wyciśnięcia" zeń (GPU) aż 474 MHz. Wszystko to zawdzięcza najnowszej konstrukcji systemu aktywnego chłodzenia (na zdjęciu).

www.hightech.com.hk
www.pronox.pl

Podręcznik tuningu

Na rynku księgarskim pojawiła się ciekawa pozycja, wydana dzięki Helionowi i firmie 4Max, a mianowicie „Tuning, wyciszanie i overclocking komputera PC". W książce zebrano bardzo wiele pomysłów na modyfikacje usprawniające działanie komputera. Dzięki wielu zdjęciom, niestety czarno-białym (część z nich znajdziemy w wersji barwnej na dołączonej płytce), można w obrazowy sposób poznać sposoby, a także wygląd zmienionych podzespołów. Dodatkowo wiele z prezentowanych pomysłów dotyczy coraz popularniejszego Moddingu, czyli uatrakcyjniania wyglądu komputera, jak również podzespołów poprzez zmianę wyglądu obudów, dokładanie elementów oświetlenia (zimne katody, diody, neony) oraz przezroczystych elementów (szyby, okienka). Całość napisano przystępnym językiem i w pewnym sensie „krok po kroku".

www.helion.pl
www.4max.com.pl

Sprostowanie

W numerze 10/2003, do artykułu opisującego klawiaturę Turbo Office XP Keyboard zakradła się pewna nieścisłość dotycząca „wyłączania" się klawisza Num-Lock. Klawisz ten odpowiada również za symbol Euro, który drukowany jest po przełączeniu znaczenia klawiszem F-Lock. Opisana w artykule tendencja do przechylania się klawiatury nie występuje jedynie w przypadku rozłożenia tylnych jej nóżek (i jej podniesieniu), o czym nie wspomniano w jej opisie.

Sector

Movie Writer

Hewlett-Packard prezentuje nową nagrywarkę - HP DVD Movie Writer dc 3000 – pierwsze na rynku w pełni zintegrowane urządzenie, które umożliwia użytkownikom przeniesienie filmu wprost z kasety lub magnetowidu VHS na DVD. DVD Movie Writer dc3000 to rozwiązanie typu "wszystko w jednym", które łączy funkcjonalność nagrywarki DVD z możliwością przechwytywania analogowego sygnału wideo. Urządzenie pozwala na bezpośrednie połączenie z magnetowidem lub kamerą przy użyciu standardowych portów audio/wideo, ułatwiających transfer danych. Po wcześniejszym podłączeniu źródła sygnału użytkownik łączy następnie urządzenie z komputerem, w którym programowy kreator połączeń wideo (HP Video Transfer Wizard) pozwala użytkownikowi kierować procesem nagrywania w pięciu łatwych krokach. Nowe urządzenie będzie dostępne w Polsce od połowy sierpnia, a jego sugerowana cena detaliczna netto wynosi około 1421 zł.

www.hp.pl

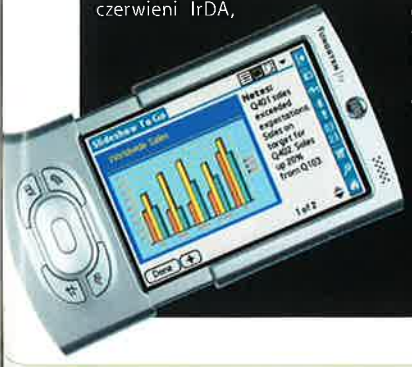
prawdziwe multimedialne centrum rozrywki. Do urządzenia podłączyć można nie tylko komputer czy antenę telewizyjną, ale również inne urządzenia, chociażby kamerę wideo, odtwarzacz DVD czy konsolę do gier. Obok tunera TV - monitor wyposażony jest w funkcję automatycznego wyszukiwania kanałów, dołączono doń pilot zdalnego sterowania, a to zdecydowanie ułatwia obsługę, gdy do wyboru ma się 100 kanałów. Model posiada również funkcję PiP (picture in picture), dzięki czemu na ekranie można równoległe wyświetlać obrazy pochodzące z dwóch różnych źródeł, np. anteny TV i PC lub odtwarzacza DVD. Użytkownik ma do dyspozycji wejścia: scart, S-video, AV oraz słuchawkowe. Oczywiście obecność wejścia cyfrowego DVI rozumie się samo przez się. Umieszczone po obu stronach ekranu 5-watowe głośniki stereofoniczne można łatwo zdemontować. Równie szybko można ustawić optymalne ich brzmienie za pomocą regulacji basów, wysokości tonów lub wykorzystując funkcje surround. Czas reakcji samej matrycy MVA wynosi zaledwie 16 ms, dzięki czemu efekt smużenia nie występuje tu w ogóle. Kontrast 600:1 i jasność na poziomie 430 cd/m2 gwarantują doskonałej jakości obraz zarówno podczas zastosowań telewizyjnych, jak i podczas pracy z PC. Ponadto obraz wyregulować można za pomocą funkcji korekcji gamma i sRGB.

Model ProLite C480T to idealne rozwiązanie dla wszystkich, którzy szukają nowoczesnych urządzeń łączących funkcję monitora i telewizora w jednym.

www.liyama.pl

T3

Scientific wprowadził do oferty nowy model palmtopa firmy Palm pod nazwą Tungsten T3. Urządzenie kontynuuje stylistykę wcześniejszych modeli Tungsten T/T2. Ma ono m.in. rozsuwaną obudowę oraz pięciokierunkowy przycisk nawigacyjny. Nowością jest tu większy, prostokątny ekran. Wysoka rozdzielczość 320 x 480 pikseli zapewnia komfort pracy z palmtopem. Tryby „landscape" i „portret" pozwalają na efektywne wykorzystanie tego wyświetlacza. Urządzenie wyposażono w moduł Bluetooth, port podczerwieni IrDA, czytnik kart SD/MMC, procesor 400 MHz ARM Intel® XscaleTM oraz pamięć 64 MB RAM (16 MB flash ROM). Opisywany tu model komputera umożliwia zsynchronizowanie danych z popularną aplikacją Microsoft Outlook czy obsługiwanie plików w formacie Word i Excel (również w postaci załączników poczty elektronicznej). W palmtopie zainstalowane są następujące aplikacje: książka adresowa, terminarz, kalkulator, notatnik, lista zadań, zegar, wydatki, aplikacje multimedialne do odtwarzania plików MP3 (RealOneTM Player) i wideo (Kinoma PlayerTM), programy do przeglądania zdjęć - Palm Photos, obsługi poczty elektronicznej - VersaMailTM, i wiele innych.



Wymiary urządzenia wynoszą: 108 x 76 x 16 mm (130 x 76 x 16 mm przy rozsuniętej obudowie), a waga - 153 g. Sugerowana cena detaliczna to 1680 zł netto.

www.x1.pl
www.scientific.pl

BT-84B

Kolejna dostępna na naszym rynku obudowa wykonana jest z przezroczystego materiału o zielonym odcieniu, pozwala na niezwykle efektowną prezentację Peceta, zwłaszcza po zamocowaniu kolorowych świetlówek oraz rozświetlających wnętrze kolorowych wentylatorów. Jest ona prawdziwą gratką dla miłośników wizualnych efektów. Dołączone białe rękawiczki pozwolą na delikatne obchodzenie się z obudową i uniknięcie pozostawiania „odcisków palców". Obudowa nie posiada zasilacza.

OPIS TECHNICZNY
- Obudowa ATX: 450 x 200 x 490 mm
- Liczba miejsc na napędy 5,25": 4
- Liczba miejsc na napędy FDD: 2
- Liczba miejsc na napędy HDD: 5
- Liczba slotów: 7
- Interfejsy: 2 x USB, 1 x IEEE 1394
- Liczba wentylatorów: 3 (podświetlane)

www.action.pl

Bez przewodów

Wireless Game Adapter WGA11B to łatwe w konfiguracji urządzenie pozwalające podłączyć wszystko, co ma Ethernet, do sieci WLAN.
• Zgodny z normą IEEE-802.11b (DSSS) pracujący z częstotliwością 2,4 GHz (13 kanałów)
• Tryby pracy:
- ad-hoc - tryb domyślny; umożliwia tworzenie sieci pomiędzy kilkoma WGA11B i ewentualnie innymi kartami sieciowymi
- infrastruktura - WGA11B staje się klientem punktu dostępowego (działa jak karta sieciowa)
• wybór kanału za pomocą przycisku na obudowie! - nie wymaga instalacji żadnego oprogramowania do konfiguracji w trybie ad-hoc
• wybór trybów infrastruktury za pomocą przycisku na obudowie! (jeśli konfiguracja istniejącej sieci WLAN różni się od domyślnej, na komputerze należy uruchomić dołączoną aplikację konfigurującą, za pomocą której można zdefiniować 3 profile pracy infrastruktury)
• moc wypromieniowywana: 15 dBm
• szyfrowanie WEP kluczem 64- lub 128-bitowym
• gwarancja 12 miesięcy

Jest to niezłe rozwiązanie, szczególnie dla miłośników gier sieciowych - nie wymaga układania kabli, konfiguracja trwa kilka sekund i co ważne - pozwala bezprzewodowo spiąć nie tylko komputery, ale również konsole wyposażone w port Ethernet (PSX2, Xbox, Gamecube). W przypadku wykorzystania AccessPointa (punktu dostępowego) istniej możliwość podłączenia sieci skonstruowanej na bazie WGA11B do Internetu. Cena to 499 zł.

www.techdan.pl
www.linksys.com

Napa DAV 398.

Dane techniczne:
Nazwa: Napa DAV 398
Nośnik: płyty Audio, CD-R/RW (MP3)
Słuchawki: douszne
Pilot: tak, z wyświetlaczem
Zasilanie: 2*AAA lub akumulatory (ładowane z zasilacza)
System antywstrząsowy: 480 s (MP3), 120 s (CD Audio)
Waga: 150 g
Equalizer: Classic/Pop/Jazz/Rock/Normal/Extra Bass/User
Wymiary: 134 x 135 x 18 mm
Tuner FM: tak
Dodatkowe: brak

Dane techniczne:
Nazwa: Philips exp521
Nośnik: płyty Audio, CD-R/RW (MP3)
Słuchawki: douszne
Pilot: tak
Wyświetlacz: na obudowie, graficzny
Zasilanie: 2*AAA lub akumulatory (ładowane z zasilacza)
System antywstrząsowy: 420 s (MP3)
Waga: 150 g
Equalizer: DBB (podbicie basów)
Dodatkowe: 5 gier

Philips exp521.

Coraz mniejsze i coraz lepsze...

Napa DAV 398 i Philips exp521

Maciej Lewczuk

Przenośne odtwarzacze płyt CD były jednymi z pierwszych urządzeń, jakie charakteryzowały się możliwością odtwarzania muzyki z plików MP3. Od lat przechodzą one ciągłą ewolucję. Przede wszystkim stają się coraz mniejsze (węższe) i wyposażane są w masę dodatkowych i często przydatnych funkcji.

NAPA DAV 398 to odtwarzacz zaliczany do grupy przenośnych urządzeń odczytujących muzykę z płyt CD, a dzięki niewielkim gabarytom nazywany slim (cienki). Obudowa wykonana z czarnego tworzywa połączonego z metalizowanymi powierzchniami robi jak najbardziej pozytywne wrażenie. Odtwarzacz nie posiada wbudowanego wyświetlacza – ten postanowiono umieścić na pilocie, co znacznie polepsza funkcjonalność urządzenia. Wyszukanie danego utworu, nawet spośród kilkudziesięciu, nie nastręcza problemów i wystarczy spojrzeć na wyświetlacz pilota i za jego pomocą wybrać żądany utwór.

Podczas jazdy na rowerze, spaceru czy joggingu doskonale sprawdzi się system antywstrząsowy. Gdy jednak znudzimy się już słuchaniem muzyki lub zapragniemy poznać najnowsze wiadomości ze świata, nic nie stoi na przeszkodzie - by przełączyć się na odbiór fal radiowych za pomocą wbudowanego w Napę tunera FM. Celem polepszenia jakości odtwarzanego dźwięku możemy wybrać jedno z kilku zaimplementowanych ustawień equalizera: Classic/Pop/Jazz/Rock/Normal /Extra Bass/User.

Energia potrzebna do pracy pobierana jest tu z dwóch akumulatorków NiMH AAA, które można oczywiście zastąpić bateryjkami AAA lub zasilaczem. Dzięki temu ostatniemu również doładowujemy akumulatorki.

Z kolei Philips exp521 to już nie konstrukcja typu 'slim', mimo to ma sporo innych zalet. Obudowa jest połączeniem półprzezroczystego tworzywa (ciemnoczerwone) ze srebrzyście połyskującym plastikiem. Duże przyciski sterujące są zdublowane na pilocie przewodowym, będącym też przedłużaczem do słuchawek. Na bursztynowym wyświetlaczu graficznym mieści się całkiem sporo informacji.

Ciekawostką jest w tym przypadku możliwość włączenia jednej z kilku gier (Snatcher, Muncher, Breaker, Matcher czy Copter), które umilają choćby podróż, gdy znudzi nam się słuchanie muzyki.

Zasilanie odbywa się tu za pomocą akumulatorów AAA lub wkładanych w ich miejsce dwóch baterii AA lub AAA. Co ciekawe, na jednym komplecie akumulatorów lub "lepszych" baterii przy ciągłej pracy urządzenia można używać Philipsa niemal 20 godzin.

Mankamentem niestety jest grubość urządzenia oraz to, że nie ma ono wyświetlacza na pilocie. Dźwięk w obydwu przypadkach prezetuje przyzwoitą jakość, choć muszę przyznać, że w konstrukcji NAPY wydaje się nieco "głębszy" i bardziej "soczysty". W zestawach najsłabszym ogniwem okazują się - nic dziwnego - słuchawki. Nie przenoszą one części pasma, co owocuje uboższym brzmieniem. Po zastosowaniu lepszej jakości (choć droższych) słuchawek odbiór znacząco się poprawiał.

Obydwie konstrukcje są ciekawe i można się nimi zainteresować. Przyznam jednak, że do gustu bardziej przypadła mi konstruckja NAPA DAV 398, głównie ze względu na gabaryty oraz pilota z wyświetlaczem.

Tabelka NAPA 398

Cena: 600 zł
Producent: NAPA
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00

Podobne:
NAPA 381, Philips EXP431 i psa[cd8 #7/2003

⊕ kompaktowa obudowa typu 'slim'
⊕ wyświetlacz na przewodowym pilocie
⊖ słabe słuchawki

POWER 9
ECO 7

www.ab.pl, www.napa.pl

Philips exp521

Cena: 699 zł
Producent: Philips
Dystrybutor: Philips

Podobne:
NAPA 381, Philips EXP431 i psa[cd8 #7/2003

⊕ duży wyswietlacz
⊕ wbudowane gry
⊖ brak wyświetlacza na pilocie

POWER 8
ECO 6

www.philips.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Cienkość widzę...

Dane techniczne:

Nazwa: Creative Jukebox Zen NX
Pamięć: 30 GB
Interfejs: USB 2.0
Wyświetlacz: graficzny, podświetlany
Zasilanie: litowo-jonowy akumulator
Czas pracy: do 14 godzin
Equalizer: system EAX
Dodatki: etui z klipsem
Inne: słuchawki stereo (douszne)

Creative Jukebox Zen NX to odtwarzacz plików muzycznych, który jest w stanie pomieścić średnio 8000 utworów, a jego gabaryty są mniejsze niż niejednego przenośnego odtwarzacza CD audio.

Pojemność i funkcjonalność

Creative Jukebox Zen NX

Maciej Lewczuk

Kilka lat temu pojawiły się na rynku pierwsze odtwarzacze MP3 wyposażone w dysk twardy, co pozwoliło zapisać na nich dużo więcej danych niż na karcie pamięci czy nawet płytach CD-R. Od tamtej pory urządzenia tego typu przeszły sporą metamorfozę.

Creative Jukebox Zen NX to przedstawiciel najnowszej fali konstruckji tego właśnie rodzaju. Pojemność zastosowanego w nim dysku twardego wynosi 30 GB (!), co - tak w przybliżeniu - odpowiada nawet liczbie 8000 utwórów. Po zapełnieniu nośnika plikami muzycznymi z naszych czy naszych przyjaciół kompaktów z powodzeniem może on zastąpić wewnętrzną zmieniarkę CD w samochodzie czy też stać się głównym - oprócz zestawu głośnikowego ze wzmacniaczem - sprzętem odtwarzającym w domu. Całość zamknięto w metalowo-plastikowej obudowie, której wielkość można by porównać do tej kompaktowego aparatu fotograficznego. Rozmieszczone po bokach urządzenia przyciski oraz pokrętło pozwalają na wygodną nawigację oraz wybór funkcji z menu. System EAX wprowadza nas w świat zaawansowanej kontroli jakości dźwięku (equalizer, efekty przestrzenne). Z kolei dane są przesyłane do Zena poprzez złączae USB 2.0, co pozwala na szybkie wypełnienie zasobów pamięci dysku twardego. No a 14 godzin ciągłej pracy - choć bez systemu EAX, to przecież także jego zaleta.

Jeżeli dysponujeice kwotą niemal 1700 złotych, zastanówcie się, czy nie warto zainwestować w tego typu urządzenie. Nowoczesne odtwarzacze CD-MP3 kosztują średnio 600-700 złotych (a na te najlepsze trzeba wydać ponad 1000 zł) i trzeba z nimi przenosić płytki, poza tym ustępują Jukeboxowi Zen gabarytami i pojemnością.

Creative Jukebox Zen NX

Cena: 1695 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (0 22) 853 02 66

Podobne:
Napa PA12-FM #11/2003

⊕ ogromna pojemność (30 GB ~ 8000 utworów)
⊕ spore możliwości konfiguracji Playlist i albumów
⊖ aby wyjąć baterię, trzeba dysponować jakimś przedmiotem do jej podważenia (paznokieć niekiedy nie wystarcza)

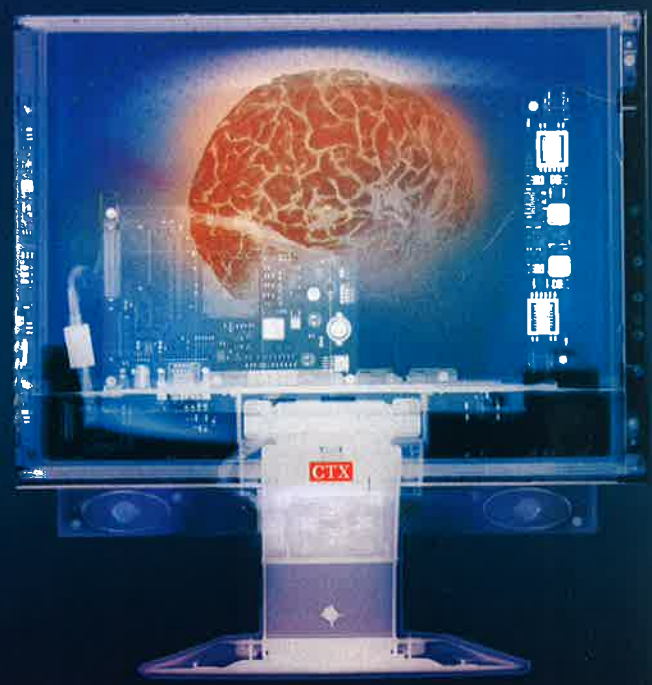
POWER 8
ECO 5

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Duuużo, a może nawet więcej...

monitory tworzone z głową



Pierwszy monitor LCD z gwarancją *zero dead pixels**

CTX S530 15"
CTX PV 520A 15"
CTX PV 720A 17"

GWARANCJA 3 LATA

*dotyczy monitora S530

CTX
www.ctx.pl

Dane techniczne:

Architektura: 64-bitowa
Wyprowadzenia: Socket 940
Magistrala: 400 MHz
Taktowanie: 2,2 GHz
Pamięć cache L2: 1 MB
Dodatkowe: technologia Athlon 64, HyperTransport

Za innowacyjny system Athlon64 - 64-bitowy procesor współpracujący z systemami oraz aplikacjami 32- oraz 64-bitowymi.

AMD Athlon 64 FX-51 to jeden z pierwszych procesorów 64-bitowych, który jest dostępny dla każdego.

Wyniki porównania

Procesor		AMD Athlon64 FX-51	P4 3,06 GHz z HT	P4 3,06 GHz bez HT	AMD XP 3200+
Taktowanie rdzenia		400 MHz	533 MHz	533 MHz	200 MHz *2
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	11973	12111	12115	11698
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	3455	3450	3454	3483
UT 2003 (640)	Flyby/ Botmatch	284,59/ 90,45	237,31/ 83,54	239,21/ 83,17	213,5/ 70,57
UT 2003 (1024)	Flyby/ Botmatch	174,27/ 87,47	179,17/ 83,01	179,28/ 83,35	175,3/ 69,74
Commanche 4	640/1024	68,55/63,60	62,03/61,64	25,30/25,37	51,11/51,03
Aquanox	Min/Max/ Avg	29,8/80,8/ 54,8	37,3/103,5/ 63,9	20,3/100,8/ 64,4	36,7/98,9/ 63,8
Aquanox FSAA	6x Min/ Max/Avg	20,2/60,9/ 31,0	16,4/76,4/ 33,9	11,0/53,3/ 32,6	16,3/89,3/ 34,1
Quake 3	Fastest	437	399,1	398,6	386,1
Codecreatures		1975	1919	1919	1907
SiSoft Sandra	Arithmetic	9180/3479/ 4543	9604/2679/ 5992	8014/1783/ 4003	8283/3352
	Multimedia	16451/21722	14300/22112	12268/15629	12231/13047
	Memory	5673/5607	3450/3451	3454/3454	2534/2401
Power		9	8	7	8
Eco		7	6	5	5

Zestaw testowy: Asus SK-8N

Nadeszła wiekopomna chwila!

AMD Athlon 64 FX-51

MAXio

Wszystko zaczęło się od liczydła, a może jeszcze wcześniej? Potem przyszła era lamp elektronowych, tranzystorów i... wszelkiej maści procesorów - ostatnio toczy się wojna pomiędzy firmami Intel i AMD o zyskanie miana producenta najlepszego układu. Do niedawna pod względem wydajności górował Intel, choć AMD - mimo wolniejszych zegarów - wciąż deptało mu po piętach.

Tym razem AMD wyprzedził konkurenta o kilka długości, lecz nie pod względem wydajności, a prezentowanej technologii. Pojawił się bowiem pierwszy 64-bitowy procesor dostępny dla „szarego" użytkownika! Co ważniejsze, jest on w stanie pracować z systemami operacyjnymi zarówno starszego typu (32-bitowe, w tym Windows XP), jak i nowszymi - 64-bitowymi (wersja beta Windows XP 64-bit Edition, Linux Mandrake 64-Bit).

Procesor AMD 64 Athlon FX-51 trafił do laboratorium naszej redakcji zaraz po własnej premierze (po prostu pracownicy AMD spakowali dla nas jedyny komputer - właśnie model premierowy AMD 64 Athlon FX-51, jaki był dostępny po prezentacji, w której braliśmy udział - i dzięki temu przywieźliśmy go do Wrocławia, aby następnie przystąpić do testów).

Procesor ten nie tylko oferuje 64-bitowe przetwarzanie danych, ale także ma zintegrowany kontroler pamięci oraz obsługę magistrali HyperTransport. Dzięki temu zwiększono przepustowość danych (wejście-wyjście) do tego stopnia, że tak teraz, jak i w przyszłości nie będzie to jego „wąskim gardłem" obniżającym wydajność systemu. Bez problemu można w tym przypadku adresować aż 256 TB pamięci operacyjnej. Inne rozwiązania wykorzystane w konkurencyjnych konstrukcjach nie radziły sobie nawet z ułamkiem tej ilości danych (maksymalnie 4 GB).

Procesory AMD 64 Athlon FX-51 - ze względu na duże możliwości przetwarzania danych, dedykowane są dla stacji roboczych i serwerów, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by zastosować je w domowym komputerze. Barierą jest tu tylko cena tego urządzenia i fakt, że wymaga ono dedykowanych mu płyt głównych, a to dlatego, że wyprowadzenia nóżek nie są zgodne z do tej pory oferowanymi platformami - FX ma ich 940.

W tabelce z wynikami macie okazję sprawdzić osiągnięcia najnowszego „dziecka" AMD w 32-bitowym systemie operacyjnym Windows XP. Niestety nie zdążyliśmy z testami w 64-bitowym środowisku, ale mam nadzieję, że w następnym numerze CDA znajdzie się tabelka z odpowiednimi wynikami.

AMD Athlon 64 FX-51 jest obecnie jednym z najszybszych, jeśli nie najszybszym procesorem do komputerów typu desktop. Wziąwszy pod uwagę fakt, że taktowany jest on zegarem 2,2 GHz i jego cena jest niższa od 3000 złotych, wydaje się bardzo atrakcyjną propozycją i należy ją rozważyć podczas budowy wydajnego systemu komputerowego.

AMD Athlon 64 FX-51

Cena: 945 USD
Producent: AMD
Dystrybutor: AMD Polska

Podobne:
Procesory Intel – zestawienie #9/2003

⊕ wysoka wydajność przy stosunkowo niskim taktowaniu
⊕ metalowy radiator pozwala na lepsze odprowadzanie ciepła
⊕ możliwość pracy z systemami i aplikacjami 32- oraz 64-bitowymi

⊖ wymaga dedykowanych płyt głównych z Socket 940

POWER 9
ECO 7

www.amd.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nie przestrzennie, ale z klasą...

Głośniki 2.1 - zestawienie

Maciej Lewczuk

Ostatnio na rynku komputerowym pojawiło się zatrzęsienie wszelkiej maści głośników oferujących dźwięk porównywalny do uzyskiwanego w zestawach kina domowego. Są to komplety składające się z pięciu satelitów, subwoofera i czasem pilota lub modułu ze wzmacniaczem.

Mimo pretendowania do miana klasy kina domowego, głośniki takie nie oferują ani odpowiedniej mocy, ani pasma przenoszenia, jakie zapewniłoby właściwy odbiór dźwięków czy muzyki. Nierzadko też występują problemy z regulacją balansu (lewo-prawo), fadingu (przód-tył) czy wzmocnienia basów oraz sopranów.

Niejednokrotnie też konserwatywni użytkownicy komputerów, konsol do gier czy zestawów audio nie odczuwają potrzeby podłączania za pomocą plątaniny przewodów kilku (czasem kilkunastu) elementów zestawu nagłaśniającego. Dla nich właśnie znane, ale i te mniej popularne, firmy tworzą coraz to nowe konstrukcje składające się z kolumn stereofonicznych (dwóch) oraz subwoofera i łatwe w podłączeniu oraz podczas ustawienia. Ponadto przy podobnej do zestawów 5.1 cenie oferują znacznie lepszej jakości dźwięk.

W niniejszym zestawieniu możecie się przyjrzeć głośnikom różnych firm, choć nie da się ukryć, że najwięcej ciekawych konstrukcji przedstawiła firma Creative. Mimo że podobne - to zastosowano w nich różne rozwiązania technologiczne, ktore poprawiają jakość dźwięku, a także udostępniają dodatkowe funkcje posiadaczom odtwarzaczy MuVo czy konsol do gier.

W większości tych zestawów pasmo podzielono na dwie części. Pierwsze - niskie tony (najczęściej 20-200 Hz), przekazywane jest do subwoofera, czyli dużej skrzynki wykonanej zazwyczaj z drewnianych płyt MDF (rzadko - plastiku), z wbudowanym dużym głośnikiem niskotonowym. Druga część pasma przekazywana jest do satelitów, w których średniotonowe kolumny radzą sobie z częstotliwościami 200-20000 Hz (lub wyższymi). Niejednokrotnie w przypadku droższych rozwiazań w satelitach zastosowano dwa rodzaje głośników, a to w celu rozdzielenia częstotliwości na tony wysokie i średnie (muzyka emitowana z takich kolumn jest bardziej "czysta", a dźwięki "wyraźne"). Dzięki temu zmniejszono zakłócenia powstające w zestawach z jednym głośnikiem, kiedy odtwarza on całe pasmo. W tabelce umieszczono najważniejsze cechy każdego zestawu, zaś na sąsiednich stronach możecie zobaczyć, jak wyglądają poszczególne kolumy oraz przeczytać ich krótkie charakterystyki.

Producent	Tracer	Tracer	MediaTech	Manta	Logitech
Nazwa	BLUES TRG-2S-800-A-5	BOLERO FM TRG-2S-1000-A2	Partita MT333	Jumbo Bass	X220
WWW	www.tracer.pl	www.tracer.pl	www.media-tech.pl	www.manta.com.pl	www.logitech.pl
Cena	159 zł	199 zł	179 zł	79 zł	250 zł
Moc subwoofera	20 W	30 W	25 W	10 W	20.4 W
Moc satelitów	2*10 W	2*12 W	10 W (dwudrożne)	2*3 W	2*5.8 W
Częstotliwości	40-17 500 Hz	40-17 500 Hz	45-18 000 Hz	55-17 500 Hz	35-20 000 Hz
Regulacje	Basy/Głośność	Basy/Głośność	Basy/Soprany/Głośność	Basy/Głośność	Basy/Głośność
Obudowy Subwoofer/ Satelity	Drewniany/Drewniane	Drewniany/Drewniane	Drewniany/Drewniane	Drewniany/Drewniane	Drewniany/Plastikowe
Dodatkowe	Brak	Wbudowane radio FM	Brak	Pilot z gniazdem słuchawek	Gniazdo słuchawek na satelicie
Plus	Elegancki wygląd obudowy	Wbudowane radio FM	Dwudrożne kolumny głośnikowe	Pilot przewodowy	Czyste brzmienie basów
Minus	Subwoofer ma tendencje do dudnienia	Zadziwiająco niska moc przy odsłuchu	Słabe odtworzenie wysokich tonów	Słaba ogólna moc zestawu	Pokrętła regulacyjne na satelicie
Power	5	4	6	4	7
Eco	5	5	6	8	6

Producent	Logitech	Creative	Creative	Creative	Creative
Nazwa	Z3	Inspire P380	Inspire T2900	I-Trigue L3450	I-Trigue L3500
WWW	www.logitech.pl	www.creative.pl	www.creative.pl	www.creative.pl	www.creative.pl
Cena	630 zł	235 zł	339 zł	705 zł	705 zł
Moc subwoofera	23 W	17 W	17 W	30 W	30 W
Moc satelitów	2*8.5 W	2*6 W	2*6 W (dwudrożne)	2*9 W (trójdrożne)	2*9 W (trójdrożne)
Częstotliwości	35-20 000 Hz	40-20 000 Hz	30-20 000 Hz	30-20 000 Hz	30-20 000 Hz
Regulacje	Basy/Głośność	Basy/Głośność	Basy/Głośność	Basy/Głośność	Basy/Głośność
Obudowy Subwoofer/ Satelity	Drewniany/Drewniane+Metal	Drewniany/Plastikowe	Drewniany/Plastikowe	Drewniany/Plastik+Metal	Drewniany/Plastik+Metal
Dodatkowe	Pilot z gniazdem słuchawek	Pilot z gniazdem słuchawek	Pilot z gniazdem słuchawek i liniowym	Pilot z gniazdem słuchawek i liniowym + M-Port	Pilot z gniazdem słuchawek i liniowym + M-Port
Plus	Pilot z gniazdem słuchawek	Pilot z gniazdem słuchawek	Dwudrożne satelity	Świetne brzmienie w pełnym paśmie	Świetne brzmienie w pełnym paśmie
Minus	Wysoka cena	Wysokie tony mogłyby być lepsze	Brak regulacji sopranów	Brak regulacji sopranów	Brak regulacji sopranów
Power	8	7	7	9	9
Eco	5	6	6	5	5

Tracer BLUES TRG-2S-800-A-5

Głośniki te charakteryzują się ciekawym wyglądem oraz dobrym brzmieniem i przeznaczono je na średnio drogi segment tego typu urządzeń dla tych, którzy chcieliby używać stereofonicznych kolumn z subwooferem. Zakres odtwarzanych dźwięków zawiera się tu w granicach od 40–18 000 Hz (generator tonów). Podczas odtwarzania różnych gatunków muzyki ręcznie trzeba modyfikować poziom wyregulowania basów, bowiem zdarza się, że subwoofer ma tendencję do dudnienia.

Tracer BOLERO FM TRG-2S-1000-A2

Zestaw ten prezentuje się całkiem atrakcyjnie, choć nie tak bardzo jak w przypadku poprzedniej konstrukcji. Niemal niespotykaną ciekawostką na naszym rynku jest tutaj radio FM wbudowane w subwoofer. Za pomocą jednego z dwóch przycisków przeszukiwane jest pasmo FM (zatrzymuje się na pierwszej lub kolejnej napotkanej stacji), drugi z kolei służy do resetowania zakresu. Dziwi zbyt mała moc ogólna zestawu.

MediaTech Partita MT333

Dwudrożne kolumny satelitarne sprawiają, że zestaw ten brzmi trochę lepiej od poprzednich urządzeń. Także subwoofer wydaje się lepiej dopracowany. Całość robi dość pozytywne wrażenie, choć mimo wszystko średnie tony są jakby lekko przytłumione, a wysokie nie osiągają spodziewanego poziomu.

Manta Jumbo Bass

Jak na tak małe kolumienki grają one całkiem przyzwoicie, choć nie można powiedzieć, że bas czy soprany powalają jakością brzmienia. Ogólna moc zestawu też nie należy do najwyższych. Konstrukcja ta jednak zyskuje wysoką ocenę ECO, bowiem cena 80 złotych stoi na poziomie, jaki osiągają słabsze kolumny stereo bez subwoofera. Plusem jest także w tym przypadku przewodowy pilot z gniazdem słuchawek.

Logitech X220

Jeden z podstawowych zestawów głośnikowych 2.1 w ofercie potentata „myszowo-klawiaturowego". Estetyka wykonania oraz głębokie basy, jak i nie najgorsze soprany sprawiają tu bardzo pozytywne wrażenie. Minusem jest pokrętło głośności umieszczone na jednym z satelitów - w jego obudowie znalazło się także miejsce na gniazdo słuchawek. Basy z kolei regulujemy na subwooferze (czeka nas nurkowanie pod biurko).

Creative Inspire P380

Niezwykle czysty dźwięk, jaki generowany jest przez ten komplet kolumn, ma jedyną wadę w postaci słabego odtwarzania najwyższych tonów, a jest to spowodowane zastosowaniem tylko jednej membrany w kolumnach satelitarnych. Pilot z regulacją głośności i gniazdem słuchawek - w zestawie.

Logitech Z3

Estetyka wykonania (kolumny drewniano-metalowe) oraz całkiem czysty dźwięk w zakresie od 35-20 000 Hz, a także przewodowy pilot z gniazdem słuchawek i regulacją głośności to podstawowe zalety tego zestawu. Jego mankamentem jest dość wysoka cena - za podobną kwotę można nabyć dobry komputerowy zestaw 5.1.

Creative Inspire T2900

Poprawione w stosunku do poprzedniej konstrukcji kolumny satelitarne zyskały dodatkowy głośniczek wysokotonowy. Przewodowy pilot pozwala na regulację wzmocnienia basów oraz głośności, a także posiada gniazdo słuchawek, wejście liniowe oraz M-Port (pozwala na podłączenie odtwarzacza MuVo - muzyka bezpośrednio z urządzenia). Przydałaby się opcja sterowania poziomem sopranów.

Creative I-Trigue L3500

Konstrukcja niemal identyczna do poprzedniej - różnią się one jedynie kolorem obudowy i kształtem satelitów. Równie funkcjonalny co w 2 poprzednich konstrukcjach pilot stał się już niemal standardem dla produktów firmy Creative. Tego typu urządzenia (L3450 i L3500) powinny zadowolić niejednego miłośnika zestawów 2.1, choć może ich z kolei skutecznie odstraszyć ich cena.

Creative I-Trigue L3450

W kolumnach satelitarnych zamontowano dwie tytanowe membrany wysokotonowe, a z boku znalazło się miejsce na głośnik odpowiedzialny za odtwarzanie tonów średnich. Głośniki te, wraz z niezłym subwooferem, stanowią w tym przypadku całkiem udane połączenie. Podobnie jak w poprzednim zestawie, tak i tu znajdziemy przewodowy pilot z takimi samymi funkcjami. Należy wspomnieć o bardzo wysokiej cenie kompletu.

Dane techniczne:

Nazwa: Logitech ClickSmart 310
Matryca: CMOS 352 x 288 punktów
Rozdzielczość jako aparat: do 328 x 288 punktów (zdjęcia)
Rozdzielczość jako kamera: do 640 x 480 punktów (zdjęcia)
Nośnik: 2 MB wbudowanej pamięci
Zasilanie: 4*AAA
Inne: podstawka do pracy jako kamera internetowa

Logitech ClickSmart 310.

Dane techniczne:

Nazwa: Labtec DC-2320
Matryca: 2 megapiksele
Rozdzielczość: 800 x 600, 1600 x 1200, 2048 x 1536 punktów
Nośnik: 16 MB wbudowanej pamięci
Dodatkowe: możliwość rozbudowy o moduły SD/MMC
Zasilanie: 2*AA
Inne: przewód USB, przewód wideo

Labtec DC-2320.

Małe i proste cyfrówki

Logitech ClickSmart 310 i Labtec DC-2320

techNICK

Cyfrowość dopadła nas już dawno. Cyfrowe bilety, karty bankomatowe, telewizja, kamery, aparaty, a o zegarkach już nie wspomnę. Aparaty fotograficzne to dziedzina, w której przełomy zarówno jakości, jak i cen następują chyba tak samo szybko, jak ma to miejsce w przypadku procesorów czy kart graficznych.

Tym razem prezentuję dwie konstrukcje znacznie się od siebie różniące, choć zbliżone pod względem gabarytów.

Logitech ClickSmart 310 to internetowa kamera cyfrowa, którą można zdjąć z podstawki, wyjść z nią z domu i zrobić kilka zdjęć, aby następnie przesłać je jako załącznik w liście elektronicznym lub poprzez komunikator internetowy. Nie nadaje się ona niestety do zabawy w amatorskie fotografowanie, a to z tego powodu, że maksymalna rozdzielczość fotografii wynosi 328 x 288 punktów, a to jest raczej słaby wynik. Jednakże przypomnieć należy, że jest to bardziej kamera internetowa niż jakakolwiek inna. Gdy 310-tkę podłączymy do komputera poprzez złącze USB to dzięki interpolacji rozdzielczość zwiększy się i będzie wynosić 640 x 480 punktów, a liczba przechwytywanych klatek w trybie wideo wzrasta z 20 (w trybie aparatu) do 30 na sekundę.

Z kolei urządzenie Labtec DC-2320 należy już zdecydowanie do wyższej ligi. Jest to "rasowy" cyfrowy aparat fotograficzny. Posiada on 2-megapikselową matrycę, dzięki której zdjęcia charakteryzują się rozdzielczością 1600 x 1200 punktów, a po interpolacji nawet 2048 x 1536 punktów. 16 MB wbudowanej pamięci pozwala na przechowywanie do 17 zdjęć w najwyższej (interpolowanej) rozdzielczości, 29 w maksymalnej sprzętowej wielkości ramki i 112 w 800 x 600. Pamięć tę można bez problemów rozszerzyć modułami SD/MMC, bowiem producent zaoferował użytkownikom i taką możliwość. Przy obiektywie znajduje się przełącznik, który pozwala wybrać tryb pracy pomiędzy standardowym a makro, dzięki czemu można wykonać zdjęcia obiektów oddalonych o 35 cm od aparatu. Wbudowana lampa błyskowa pomoże w uzyskaniu odpowiedniej jakości zdjęcia (by nie było zbyt ciemne), nawet przy niezbyt dobrym oświetleniu. Z kolei dzięki włącznikowi czasowemu ustawimy interesujące nas ujęcie (np. podejdziemy do grupy osób lub samodzielnie ustawimy się w przeznaczonym do tego wcześniej miejscu i DC-2320 zrobimy zdjęcie). Półtoracalowy ekran (kolorowy) urządzenia znacznie ułatwia kadrowanie oraz przeglądanie i zarządzanie obrazami zapisanymi w pamięci. Służy on także jako wyświetlacz podczas dobierania ustawień, w jakich zamierzamy wykonać fotografię. Dane z komputerem wymieniane są poprzez złącze USB, a wbudowane gniazdo Video pozwala na podłączenie Labteca do telewizora czy magnetowidu. W komplecie otrzymujemy stosowne przewody.

Jeśli ktoś jest zainteresowany kupnem kamery internetowej, którą można odłączyć od komputera i zabrać w plener, a przy okazji nie oczekuje od niej rewelacyjnej jakości zdjęć - powinien się zainteresować Logitech ClickSmart 310. W sytuacji jednak gdy ma do wydania pięćset złotych i potrzebuje funkcjonalnego aparatu cyfrowego z lampą błyskową - pod uwagę niech raczej weźmie konstrukcję Labtec DC-2320.

Logitech ClickSmart 310

Cena: 290 zł
Producent: Logitech
Dystrybutor: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
www.megabajt.com.pl

Podobne:
Creative PC-CAM 880 #10/2003

⊕ przystępna cena
⊕ dobrze się sprawdza jako kamera internetowa
⊖ niska rozdzielczość

POWER 4
ECO 5

www.logitech.pl

Labtec DC-2320

Cena: 490 zł
Producent: Labtec
Dystrybutor: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
www.megabajt.com.pl

Podobne:
Creative PC-CAM 880 #10/2003

⊕ wysoka rozdzielczość
⊕ przystępna cena
⊖ nie ma optycznego powiększenia obrazu

POWER 6
ECO 6

www.labtec.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Montaż: wnęka 5,25"
Złącza USB: 4
Złącza FireWire: brak
Gniazda miniJack 2
Inne: wyświetlacz z przełącznikiem i 3 czujniki termiczne
Dodatkowe: potencjometr regulacji głośności

TRP-231.

TRP-420RT.

Dane techniczne:
Montaż: wnęki 5,25" lub 3,5"
Złącza USB: 2
Złącza FireWire: 1
Gniazda miniJack: 3
Dodatkowe: brak

Podłączasz i kontrolujesz...

Panele Tracera

Maciej Lewczuk

Wiele płyt głównych nie ma w wyposażeniu jakichkolwiek dodatkowych gadżetów czy „usprawniaczy". Dotyczy to nawet tych droższych modeli poszczególnych producentów. W przypadku gdy obudowa komputera nie posiada ponadto wyprowadzenia portów USB na przednim panelu, funkcjonalność urządzenia po prostu nie zadowala.

Panele Tracera pozwalają wykorzystać dodatkowo porty USB umieszczone na płytach, dzięki czemu wymienne klucze pamięci, skanery, drukarki czy kamery internetowe można podłączyć do komputera, bez konieczności zaglądania za tylną ściankę, co z kolei niejednokrotnie bywa kłopotliwe.

Model TRP-231, prócz dwóch portów USB, wyposażono także w jedno złącze Fire Wire (IEEE 1394), a także gniazda miniJack dla stereofonicznych głośników, wejścia liniowego i mikrofonowego.

TRP-420RT ma cztery porty USB, wejście liniowe i mikrofonowe (można „przerobić" na wyjścia głośnikowe), potencjometr regulacji głośności i co najważniejsze - wyświetlacz z przełącznikiem, ukazujący informację o temperaturze dostarczane z trzech różnych czujników. Termistory dołączone są do zestawu i charakteryzują się dość długimi przewodami.

Każdy z paneli można zamontować we wnęce na napęd 5,25 cala - w wyposażeniu posiadają one stosowne śrubki oraz komplet wystarczająco długich przewodów, jak również zaślepkę-śledź, z otworem na przewody prowadzące do gniazd karty dźwiękowej.

Obydwie konstrukcje wydają się niezwykle przydatne, szczególnie dla osób często korzystających z przeróżnych akcesoriów podłączanych do portów USB czy też karty dźwiękowej.

TRP-420RT
Cena: 109 zł
Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 bud. 6a, 01-793 Warszawa
tel. (0 22) 633 11 99,
www.megabajt.com.p

Podobne:
brak

⊕ 3 czujniki termiczne
⊕ sporo złączy USB i minijack
⊖ nie ma złącza FireWire

POWER 6
ECO 7

www.tracer.pl

TRP-231
Cena: 59 zł
Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 bud. 6a, 01-793 Warszawa
tel. (0 22) 633 11 99,
www.megabajt.com.p

Podobne:
brak

⊕ można też zamontować we wnęce na napęd 3,5"
⊕ całkiem uniwersalny dobór złączy
⊖ nie ma regulacji głośności

POWER 6
ECO 6

www.tracer.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

5,25" wykorzystane...

to ważne, jaki masz aparat

PHOTON
41ZOOM-3 COMBO
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 2x zoom cyfrowy

Aparaty cyfrowe z linii PHOTON zdobyły wiele prestiżowych wyróżnień, m.in."Komputer Świat JAKOŚĆ", "Wybór Redakcji" PC World Komputer oraz Rekomendację CD Action.

PROMOCJA:
1190 zł z VAT!

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski: MULTIMEDIA VISION
tel.(022) 338 9000 www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Dane techniczne:
Nazwa: LiteOn LTR-52327S
Prędkość zapisu CD-R/RW: do 52x/32x
Odczyt: do 52x
Bufor: 2 MB
Dodatkowe: obsługa standardu Mt. Rainier

Dane techniczne:
Nazwa: LG GCE-8525B
Prędkość zapisu CD-R/RW: do 52x/32x
Odczyt: do 52x (wtaczany za pomocą przycisku EJECT)
Bufor: 2 MB
Dodatkowe: tryb „cichy", „turbo" (włączany przyciskiem EJECT)

Dane techniczne:
Nazwa: Samsung SW252
Prędkość zapisu CD-R/RW: do 52x/32x
Odczyt: do 52x
Bufor: 2 MB
Dodatkowe: brak

Dla LiteOn LTR-52327S za niezłe parametry użytkowe i małe gabaryty"

LiteOn LTR-52327S.

LG GCE-8525B.

Samsung SW252.

Szybkie płytki...

Nagrywarki CD-R/RW 52x32x52

techNICK

Nagrywarki płyt CD-R/RW osiągnęły już niemal szczyt możliwości technicznych. Granicę tę wyznacza kilka czynników, między innymi przepustowość magistrali ATAPI/E-IDE , jakość krążków (czasem pękają pod własnym ciężarem, gdy zbyt szybko się kręcą) oraz systemy korekcji wibracji (aby ścieżki wypalane na płytach dawały się bez problemu odczytać).

Tym razem prezentujemy najnowsze urządzenia trzech firm, LiteOn, LG i Samsung, które są w stanie zapisywać i odczytywać krążki CD-R z maksymalną prędkością 52x (7800 KB/s), a także zapisywać dane na płytkach CD-RW z szybkością 32x (4800 KB/s).

LiteOn LTR-52327S to pierwszy z testowanych napędów - zarówno podczas odczytu, jak i zapisu z dużą prędkością słychać dobiegający z urządzenia dość głośny szum, co sprawia, że napęd może sie okazać - szczególnie dla lubiących ciszę, najgłośniejszym elementem komputerowego zestawu. Z kolei co do jego właściwości użytkowych, niewiele można zarzucić temu napędowi. Podczas nagrywania pojemnych płyt (800 MB) - przy końcu krążka, dane przenoszone są z niemal maksymalną prędkością. Odczyt także dochodzi do wartości 52x. Napęd ten wyróżnia się ponadto bardzo krótką obudową, a to docenią posiadacze małych obudów komputera.

LG GCE-8525B to najdłuższa z testowanych nagrywarek. Nie jest ona zbyt głośna przy nagrywaniu i odczytywaniu danych z krążków, choć dla uzyskania maksymalnej prędkości (52x dla CD-R i 48x dla CD-RW) po położeniu krążka na tacce trzeba przytrzymać przycisk wsuwania przez około 3 sekundy. Taka operacja, potwierdzona 3-sekundowym świeceniem diody sygnalizacyjnej, powinna uruchomić tryb turbo. Powinna - niestety nie zawsze się tak dzieje. Podczas kopiowania zabezpieczonych płyt (z danymi/grami) jedynymi problemami są czasy odczytu, które niekiedy okazują sie dwukrotnie dłuższe od tych w konkurencyjnych napędach. Korekcja błędów także mogłaby tu być nieco lepsza. Nowy firmware powinien wyeliminować problemy z korekcją (to zapewnienie producenta).

Samsung SW252 to kolejna z opisywanych konstrukcji. Tutaj - podobnie jak w przypadku urządzenia LiteOn, także udało się odczytać wszystkie zabezpieczenia oraz skorygować większość błędów na krążkach z danymi, mimo to przy audio było już gorzej (przy porysowanych). Z kolei urządzenie chrarakteryzują całkiem przyzwoita ekstrakcja ścieżek audio (nawet tych zabezpieczonych), a także całkiem szybkie "obejście" zabezpieczeń danych (SafeDisc, LaserLock, SecuRom).

Podczas testów nie było problemów z wypalaniem danych z maksymalną prędkością, choć kłopotliwe okazało sie uzyskanie nośników pozwalających na zapis z szybkością powyżej 48x. Z sytuacji tej wybawił nas dystrybutor krążków Hawk - firma Manta. Nośniki te wykazują - według producenta - możliwość przyjmowania danych z szybkoscią do 56x.

Każdy z opisanych napędów ma pewne zalety, ale nie jest też pozbawiony wad. Niektóre zastosowane w nich rozwiązania pozwalają na bardziej komfortowe użytkowanie, z kolei inne sprawiają problemy. Pewną liczbę tych mankamentów rozwiążą zapewne nowe BIOS-y do urządzeń - zatem tylko od was zależy, która konstrukcja spełni pokładane w niej oczekiwania. Mnie najbardziej do gustu przypadła konstrukcja LiteOn, choć kultura jej pracy (głośność) troszeczkę irytuje.

LiteOn LTR-52327S
Cena: 190 zł (Bulk)
Producent: LiteOn
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, www.liteon.ab.pl
Podobne: LG GSA-4040B #10/2003
⊕ szybkie i bezproblemowe wypalanie oraz odczyt danych
⊕ krótka obudowa
⊖ głośne szumy podczas odczytu danych
POWER 9
ECO 9
www.liteonit.com

LG GCE-8525B
Cena: 230 zł (BOX)
Producent: LG
Dystrybutor: LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54
Podobne: LG GSA-4040B #10/2003
⊕ cicha praca
⊕ tryb „turbo" włączany przyciskiem EJECT
⊖ nie zawsze udaje się włączyć tryb „turbo"
POWER 8
ECO 8
www.lge.pl

Samsung SW252
Cena: 175 zł (OEM)
Producent: Samsung
Dystrybutor: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa, tel. (022) 607 44 00
Podobne: LG GSA-4040B #10/2003
⊕ szybki odczyt danych i ekstrakcja audio
⊕ kopiuje płyty zabezpieczone (LaserLock, SafeDisc)
⊖ słabsza korekcja przy porysowanych płytach audio
POWER 8
ECO 8
www.samsung.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skladu tekstu.

Dane aż się palą na płytach...

Dane techniczne:
Typ myszy: opto-mechaniczna (kulka)
Liczba przycisków: 5 (z czego jeden w rolce)
Podłączenie: USB
Przewód: 230 cm
Dodatkowe: brak

Wyróżnienie CDA za: Doskonałą precyzję w kierowaniu kursorem oraz wysoki komfort zabawy i pracy.

Terratec Razer BoomSlang 2100 to kulkowa myszka o niespotykanej precyzji kierowania kursorem w grach i programach użytkowych.

Precyzja za wszelką cenę

Terratec Razer BoomSlang 2100

Maciej Lewczuk

Zaawansowani gracze komputerowi, a szczególnie miłośnicy FPP, używają głównie myszy z dużą precyzją w sterowaniu kursorem. Ostatnio coraz popularniejsze są urządzenia wykorzystujące sensory optyczne, z rozdzielczością 800 dpi.

Myszy kulkowe powoli odchodzą w zapomnienie, ale czy słusznie? Terratec Razer BoomSlang 2100 zdaje się zaprzeczać tej tezie. Jest to mysz kulkowa zaprojektowana głównie z myślą o graczach FPP. Nominalna rozdzielczość sprzętowa wynosi w jej przypadku aż 2100 dpi, co jest wynikiem rekordowym... i rozdzielczość tę można odczuć zaraz po zainstalowaniu urządzenia oraz specjalnego programu sterownika.

Wydłużony kształt myszki oraz specjalne ranty na brzegach przycisków, jak również to, że pokryto ją specjalnym rodzajem gumy mają zapewnić jak największy komfort pracy. Dodatkowe przyciski dla kciuka i małego palca powinny ułatwić sterowanie (dodatkowe funkcje). Co ważne, jest ona zaprojektowana tak, by mogli z niej korzystać tak prawo-, jak i leworęczni gracze.

Bardzo długi przewód sprawia, że można go wygodnie poprowadzić od komputera do podkładki.

Uzupełnieniem całości może być specjalnie zaprojektowana plastikowa podkładka z dużą ilością „wypustek", które poprawiają przyczepność kulki.

Niestety urządzenie jest dość drogie. Przyzwyczajenie się do obsługi nowej myszy zajęło mi nieco czasu, jednak gdy palce „ułożyły się" do Razora, gra okazała się o niebo ciekawsza - i celowanie, i precyzyjne kierowanie ostrzałem nie sprawiały najmniejszego problemu.

Myślę, że każdy hardcore'owy gracz powinien pomyśleć o zakupie, a już z pewnością wypróbowaniu tej myszy. Zaowocuje to większą ilością fragów i dłuższym „życiem" bohatera w grach. CDA

Terratec Razer BoomSlang 2100

Cena: mysz 349 zł
podkładka 95 zł

Producent: Terratec
Dystrybutor: TerraTec Electronic GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal, Niemcy

Podobne:
Logitech Click! #10/2003

⊕ doskonałe materiały i ergonomia wykonania
⊕ wysoka precyzja
⊖ cena

POWER 9
ECO 6

www.action.com.pl, terratec.de

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GAINWARD PowerPack! FX

"Golden Sample" - overclocker's dream

Ultra/1600 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,2 ns
taktowanie procesora: **470 MHz**
taktowanie pamięci: **890 MHz**

Ultra/1200 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900
pamięć: 128 MB / 2,2 ns
taktowanie procesora: **440 MHz**
taktowanie pamięci: **900 MHz**

Ultra/1100 TV/DVI
procesor: GeForce FX 5900
pamięć: 128MB / 2,8 ns
taktowanie procesora: **400 MHz**
taktowanie pamięci: **700 MHz**

CHROME

Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi **pełną wersję gry Chrome PL !**

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

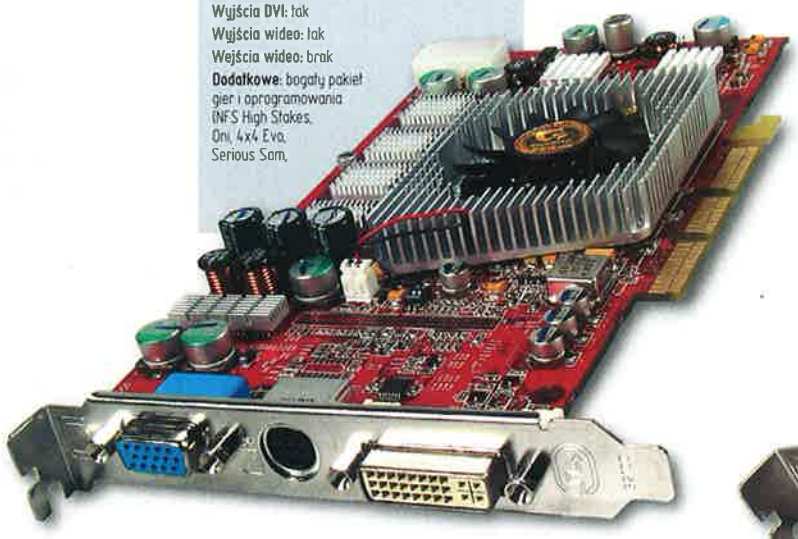
GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl

Dane techniczne:

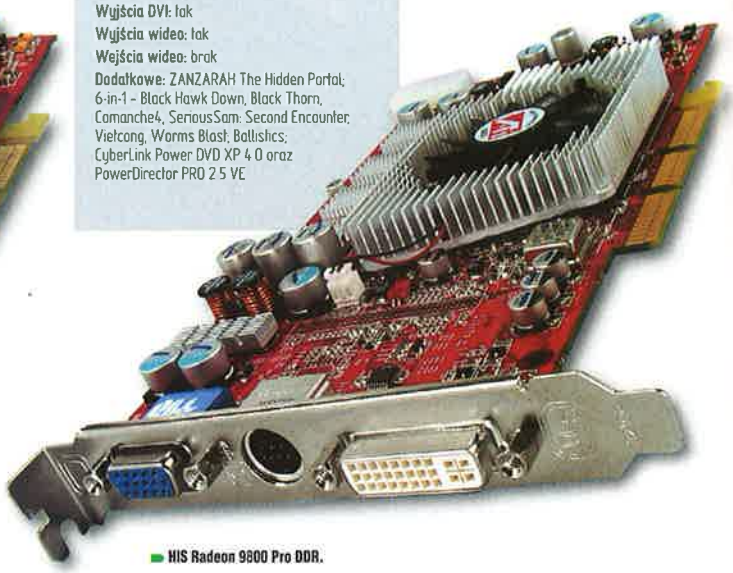
Nazwa: Gigabyte Radeon 9800 Pro DDR-II
Procesor: ATI Radeon 9800 Pro
Pamięć: 256 MB DDR-II
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: bogaty pakiet gier i oprogramowania (NFS High Stakes, Oni, 4x4 Eva, Serious Sam,



Gigabyte Radeon 9800 Pro DDR-II .

Dane techniczne:

Nazwa: HIS ATI Radeon 9800 Pro
Procesor: ATI Radeon 9800 Pro
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: ZANZARAH The Hidden Portal; 6-in-1 – Black Hawk Down, Black Thorn, Comanche4, SeriousSam: Second Encounter, Vietcong, Worms Blast; Ballistics; CyberLink Power DVD XP 4.0 oraz PowerDirector PRO 2.5 VE



HIS Radeon 9800 Pro DDR.

Gigabyte Radeon 9800 Pro DDR-II i HIS Radeon 9800 Pro DDR

DDR-II kontra DDR

MAXio

Przez ostatnie 2 miesięce pojawiły się na rynku karty graficzne z układami ATI, wyposażone w pamięci DDR drugiej generacji (DDR-II). Udało nam się zdobyć jedną z nich i porównać z konstrukcją konkurencji wyposażoną w „zwykłe" DDR-y.

Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 MB DDR-II to jedna z najszybszych kart dostępnych obecnie na naszym rynku. Podczas jej projektowania zastosowano pamięci DDR-II, które teoretycznie mogą być taktowane dużo wyższymi zegarami niż te powszechnie stosowane (także w opisywanej konstrukcji HIS-a). Jednakże okazało się, że fabrycznie zegar ten różni się od standardowej wersji jedynie... o 20 Hz, czyli na 700 MHz! Oczywiście można próbować zwiększyć szybkość, nawet niemal do 900 MHz, lecz zamontowane na modułach pamięci radiatorki - nawet przy standardowym taktowaniu - mocno się nagrzewają. Z tego powodu fani overclockingu - zanim zabiorą się za wyciskanie siódmych potów z karty, powinni zadbać o skuteczniejsze chłodzenie kości. Reszta elementów karty do złudzenia przypomina inne konstrukcje z Radeonami 9800 Pro. No, może prócz wyposażenia dodatkowego (przewodów, płytek z grami i programami użytkowymi).

HIS Radeon 9800 Pro 256 MB DDR to klasyczna konstrukcja i do złudzenia podobna do referencyjnego urządzenia ATI, z tą jednak różnicą, że analogicznie jak miało to miejsce w poprzedniej konstrukcji, zastosowano tu radiatorki na pamięciach, a to z kolei sprawi, że nadmiar ciepła zostanie z nich odprowadzony. Niestety - tak jak w poprzednim przypadku, podczas intensywnej pracy (gry/programy graficzne) moduły dość mocno się nagrzewają i celem bezpieczeństwa nie podejmowałbym się przyspieszania ich pracy bez uprzednio zamontowanego wentylatora, który by dodatkowo rozpraszał nagromadzoną energię cieplną.

W tabelce znajdziecie wyniki testów, jakie przeprowadzono na obydwu konstrukcjach. Zrobiliśmy je jeszcze na Catalystach 3.7, choć w przypadku następnych porównań postaramy się też o sprawdzenie ich wydajności ze sterownikami w wersji 3.8.

Obydwie karty godne są uwagi - na obecne czasy ich wydajność jest zupełnie wystarczająca do grania w najwyższych rozdzielczościach i z włączonymi niemal wszelkimi „bajerami" graficznymi, a jakości obrazu na ekranie monitora czy telewizora także niewiele można zarzucić - którą z nich wybierzecie? Ten dylemat musicie rozstrzygnąć samodzielnie.

Wyniki porównania

	Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 DDR-II Standard	HIS Radeon 9800 Pro 256 DDR Standard	Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 DDR-II 4 Antyalias/8 Anizo	Radeon 9800 Pro 256 DDR 4 Antyalias/8 Anizo	MSI FX 5900 Ultra Standard
3D Mark 2001 SE 330	17541	17488	13451	13444	16362
3D Mark 03	5848	5839	3331	3302	5932
UT 2003 - 1600 (Flyby/Bootmatch)	135,55/76,08	134,70/76,09	135,55/75,83	92,98/63,82	201,57/71,91
Codecreatures	3575	3555	2759	2468	2882
Commanche 4 (1600)	62,66	59,96	63,03	47,21	54,8
SPEC Viewperf 7.1 3dsmax-01	11,87	11,11	11,39	11,01	14,36
drv-08	32,32	32,08	31,82	31,12	49,8
dx-07	52,68	60,86	50,81	49,76	44,99
light-05	12,51	12,25	12,48	11,23	13,05
proe-01	11,82	11,31	11,91	11,19	14,18
ugs-01	22,41	22,22	21,26	21,08	8,234
Aquanox (Min/Max/Avg)	29,8/87,8/56,9	29,6/103,0/56,6	29,7/86,6/57,2	19,8/69,2/34,5	38,8/94,1/63,9
Gunmetal Bench1 (Min/Avg/Max)	15,07/22,70/59,17	15,02/22,44/60,11	16,49/26,41/62,07	16,36/25,79/62,01	19,69/36,32/63,98
Q3 (Fastest/HQ 1600)	420,2/214,7	420,8/208,0	420,1/123,2	420,9/123,2	364,6/250,1

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Gigabyte Radeon 9800 Pro DDR-II

Cena: 2349 zł

Dostarczył: Komputronik, ul. Reglowa 9, 60-113 Poznań, tel. (0 61) 835-94-94, www.komputronik.pl

Podobne: Nvidia GF FX 5900 Ultra vs. ATI Radeon 9800 Pro #10/2003

- ⊕ spora wydajność w grach i programach użytkowych
- ⊕ niezła jakość obrazu
- ⊖ zbyt mocno rozgrzewają się moduły pamięci (mimo zamontowanych radiatorków)

POWER 8
ECO 6

www.gigabyte.pl

HIS Radeon 9800 Pro DDR

Cena: 2295 zł

Dostarczył: Pronox Tehnology SA, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (032) 207 56 00, www.pronox.com.pl

Podobne: Nvidia GF FX 5900 Ultra vs. ATI Radeon 9800 Pro #10/2003

- ⊕ wysoka wydajność
- ⊕ sporo ciekawych programów użytkowych gier (także wersji demonstracyjnych)
- ⊖ także tu, pamięci mocno się rozgrzewają

POWER 8
ECO 6

www.hightech.com.hk

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zimne katody to ciekawy gadżet uatrakcyjniający wygląd komputera... I nie tylko!

Dane techniczne:

Kolor: niebieska i 3-kolorowa
Zasilanie: 12 V (z zasilacza komputera, poprzez konwerter)
Dodatkowe: reakcja na dźwięk (tylko 3-kolorowa)
Inne: regulacja natężenia migania (tylko 3-kolorowa)

Komputer lampką nocną?

Zimne katody MiNt

■ techNICK

Coraz częściej obudowy komputerów pod względem wyglądu wybijają się ponad przeciętność, a to przez kolor tworzywa, a to kształt, niekiedy też trafiają się choćby częściowo przezroczyste. Na płytach głównych, kartach graficznych czy wentylatorach montowane są kolorowe diody, a wszystko to ma uatrakcyjnić i zindywidualizować naszą maszynę.

Gdy jednak i to nie wystarcza, można jeszcze podświetlić wnętrze urządzenia i sięgnąć w tym celu po zimną katodę. Jest to rodzaj świetlówki emitującej światło albo w jednym kolorze, albo - co widać na zdjęciu - w trzech (zależy to od rodzaju wykorzystanej katody). Każda z nich wymaga specjalnego konwertera napięcia, który w opisywanym tu przypadku został umieszczony na karcie. Moduł dołączony do trójkolorowej katody nie tylko można włączać i wyłączać - ma on także wbudowane czujnik reagujący na dźwięki oraz potencjometr czułości. Dzięki temu np. lampa miga w takt muzyki (przyda się na domowych imprezach). Co ciekawe, lampki zakończono plastikowymi nakładkami wyposażonymi w przylepce, co ułatwia ich montaż w środku obudowy, a także poza nią (ciekawy efekt daje też podświetlenie blatu biurka – od spodu).

Moduł zaawansowany posiada dodatkowe gniazdo, które pozwoli na przyłączenie drugiej świetlówki - ta także może migać w rytm dźwięków czy ludzkiej mowy. Podświetlenie elementów komputera daje doskonałe efekty, choć niestety trzeba liczyć się z faktem, że każda katoda to wydatek powyżej pięćdziesięciu złotych.

Jeżeli chcecie uatrakcyjnić wygląd komputera, lub miejsce wokół niego, to oprócz wentylatorków z diodami czy innych kolorowych elementów, zimna katoda powinna być jednym z kluczowych sposobów, jaki weźmiecie wówczas pod uwagę.

Zimna katoda

Cena: niebieska 54 zł, 3-kolorowa reagująca na dźwięk - 64 zł
Dostarczył: Action Sp. z o.o.
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa, www.mint.pl

Podobne:
brak

⊕ uatrakcyjnia wygląd obudowy komputera
⊕ można wykorzystać na imprezie (miganie w takt muzyki)
⊖ przewody połączeniowe mogłyby być dłuższe

POWER 7
ECO 6

www.action.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kolorowo świeć, Pececie

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

WWW.PENTAGRAM.PL

GWARANTUJA 2 lata darmowego serwisu S.O.S.

NR1 W POLSCE

PREDATOR FAKSMODEM 56 USB

USB

sugerowana cena detaliczna brutto:
140 zł

PENTAGRAM Predator do komputera podłączany jest przy użyciu portu USB. Wykorzystanie portu USB ma wiele zalet, takich jak:

- bardzo łatwa i szybka instalacja w systemach MS Windows 98/Me/2000/XP
- zasilanie przy użyciu interfejsu USB (nie jest wymagany dodatkowy zasilacz)

Dzięki niewielkim gabarytom (porównywalnym z myszką komputerową), Predator jest znakomitym rozwiązaniem dla osób posiadających komputer przenośny.

W komplecie dodatkowo polskie podręczniki:

- ABC Internetu
- Internet to nie wszystko

Gwarancja:
Faksmodemy PENTAGRAM objęte są 2-letnimi bezpłatnym serwisem S.O.S.: "**S**erwis **O**dbiera **S**przęt - **S**erwis **O**dsyła **S**przęt"

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

Dane techniczne:

- **Podłączenie:** port gier
- **Force Feedback:** brak
- **Przyciski:** 4
- **Mocowanie do biurka:** imadło
- **Pedały:** zastąpione skrzydełkami pod kołem kierownicy
- **Dodatkowe:** brak

Saitek R80 to prosta i w miarę tania kierownica do PC-ta.

Małe nie znaczy gorsze

Saitek R80

techNICK

W poprzednim numerze CDA prezentowaliśmy najlepszą kierownicę z oferty firmy Saitek. W niniejszym artykule postaram się przybliżyć prostszą i tańszą alternatywę dla tamtej...

Saitek R80 to kierownica przeznaczona dla mniej wymagającego użytkownikaz za mniej niż sto złociszy otrzymuje kierownicę umożliwiającą grę w samochodówki. Wiosełka pod kołem, w innych konstrukcjach służące do przełączania biegów, przystosowano do obsługi gazu oraz hamulca. Dzięki takiemu zabiegowi wyeliminowano w konstrukcji pedały. Cóż, rozwiązanie to może znajdzie zwolenników, jednak ja wolę standardowo umieszczany moduł - na podłodze.

Cztery przyciski pozwalają tu na sterowanie najpotrzebniejszymi funkcjami podczas prowadzenia rozgrywki (zmiana kamery, widok do tyłu lub inne). Nie są one rozmieszczone zbyt ergonomicznie, trzeba przesuwać dłonie po kole kierownicy.

Kąt obrotu kołem kierownicy wynosi około 180 stopni, co w pełni wystarcza do precyzyjnego kierowania pojazdem. Brak gumowych nakładek sprawia, że po dłuższej zabawie może być trudno utrzymać koło spoconymi dłońmi. Dwie ostre krawędzie w miejscu, w którym spoczywają kciuki (wycięcia pomiędzy przyciskami), sprawiają, że komfort podczas zabawy trochę na tym cierpi.

Całość mocowana jest za pomocą obejmy z imadłem - i wystarcza to do solidnego unieruchomienia kierownicy, choć właściciele nietypowych biurek mogą mieć niewielkie z tym kłopoty.

Saitek R80 jest przykładem tańszej, lecz mimo wszystko funkcjonalnej i dobrej kierownicy do komputera. Za jej pomocą można się nieźle bawić w grach samochodowych, lecz jeśli komuś zależy na większym realizmie i na dodatek dysponuje większą gotówką, niech rozważy wersje z modułem pedałów i sprzężeniem zwrotnym (Force Feedback).

Saitek R80

Cena: 109 zł

Dostarczył: Karuma Polska
ul. Tarcice 9, 80-718 Gdańsk

Podobne:
Saitek R440 #11/2003

- ⊕ spora precyzja kierowania
- ⊕ kompaktowe rozmiary przy sporej wielkości koła kierownicy
- ⊖ brak osobnego modułu pedałów (zastąpione skrzydełkami)

POWER 5
ECO 6

www.saitek.p

Dane techniczne:

- **Pamięć:** 128 MB
- **Interfejs:** USB 1.1
- **Wyświetlacz:** graficzny, podświetlany, "obracany"
- **Zasilanie:** bateria AAA w module (drugi dodatkowo)
- **Długość pracy:** do 11 godzin na jednej baterii AAA
- **Equalizer:** 4 predefiniowane ustawienia i jedno uzytkownika
- **Dodatki:** wbudowany mikrofon (dyktafon)
- **Inne:** etui z klipsem, elastyczny pasek na ramię

NX to znacznie poprawiona wersja opisywanego niemal rok temu modelu Creative MuVo.

Creative wyciągnęło wnioski!

Creative MuVo NX

techNICK

W zamierzchłych czasach - zatem około rok temu, na łamach CDA opisywaliśmy urządzenie z nazwą MuVo. Był to jeden z najmniejszych i najciekawszych odtwarzaczy MP3 w tamtym czasie. Do dziś wiele firm stworzyło podobne i w większości lepsze urządzenia.

Creative wprowadziło sporo poprawek do pierwotnej konstrukcji MuVo, a to zaowocowało powstaniem modelu NX - dwukrotnie powiększono pamięć (do 128 MB), zmieniono wyświetlacz na w pełni graficzny, podświetlany i ze świetną opcją cyfrowego obracania go o 180 stopni. Dzięki temu można wygodnie obsługiwać urządzenie lewą lub prawą ręką, a dane pozostają czytelne.

Niezmiernie przydatną funkcją jest tu możliwość nagrywania głosu za pomocą wbudowanego mikrofonu i trzeba przyznać, że jakość przechwytywanych dźwięków jest wysoka. Dzięki temu bez problemu odsłuchamy lekcję czy wykład, na jakich nam zależy.

W pudełku znajdziemy już nie jeden, a dwa moduły z baterią AAA, zasilające playera podczas urzytkowania go "w terenie". Dzięki temu drugiemu dwukrotnie przedłuża się czas pracy urządzenia. (Mankamentem jest jednak fakt, że nie jest on całkiem wygodny podczas przenoszenia i łatwiej jest mieć przy sobie bateryjkę AAA.) Poza tym zaletą jest też, że obydwa są w różnych kolorach.

Prócz etui z klipsem, pozwalającym na noszenie MuVo przy pasku spodni czy plecaka, dołączono doń elastyczny pasek tak, by móc przytwierdzić odtwarzacz do ramienia, co przydaje się np. podczas joggingu czy innych czynności, jakie wykonujemy.

Niestety całość nadal komunikuje się z komputerem poprzez wolne złącze USB 1.1, a przy 128 MB aż prosi się o wykorzystanie USB 2.0 (znacznie przyspieszyłoby to transfer danych).

Jeśli szukacie uniwersalnego (playera/dyktafonu/pojemnej dyskietki USB) urządzenia, a 128 MB wystarczy – według was - na muzykę, głos czy dane, MuVo NX może się znaleźć w obszarze waszego zainteresowania.

Creative MuVo NX

Cena: 1020 zł

Dostarczył: Creative Labs Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (022) 853 02 66

Podobne:
Napa PA12-FM #11/2003

- ⊕ dwa zasobniki na baterie (dużo dłuższy czas pracy)
- ⊕ wyświetlacz z możliwością "obracania"
- ⊖ konieczność noszenia drugiego zasobnika na baterię, gdy intensywnie i długo korzystamy z odtwarzacza

POWER 6
ECO 4

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zmiany na lepsze...

iiyaponska

moc obrazu

ProLite C480T
19", panel MVA
jasność 430 cd/m², kontrast 600:1
kąty widzialności: H:170°, V:170°
rozdz. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 16 msec.
Tuner TV, Euro Av, Chinch, pilot, PiP
głośniki 2 x 5 W high quality stereo

ProLite E431S
17", panel TV Wide Angle
czas reakcji 16 msec.
rozdz. 1280 x 1024 / 75 Hz
kontrast 450:1, głośniki
wejście DVI, sRGB, korekcja gamma

iiyama

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy na czas naprawy

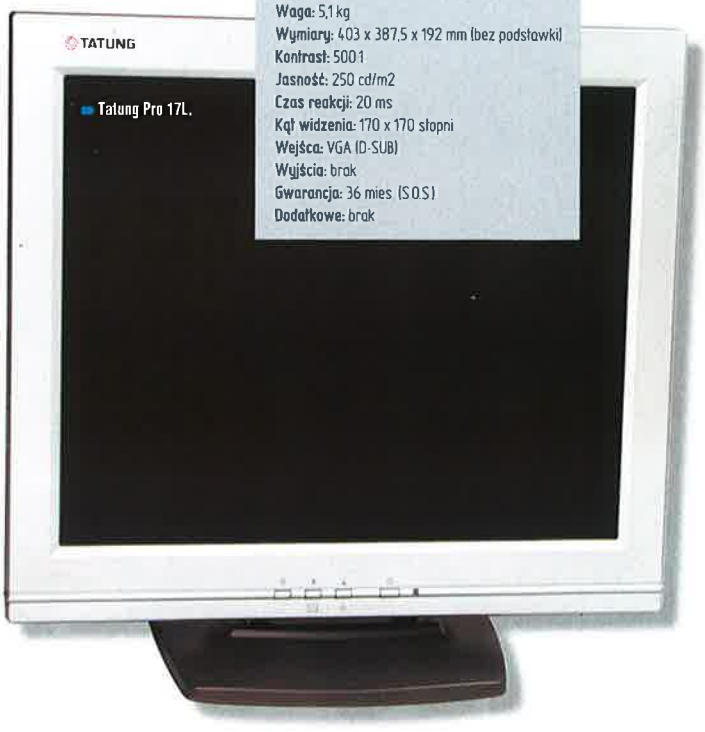
3 lata | gwarancji door | to | door

Dane techniczne:

Nazwa: AOC LM721A
Matryca: 17" TFT
Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty
Wielkość plamki: 0,264 mm
Waga: 5 kg
Wymiary: 375,4 x 387,7 x 184,8 mm
Kontrast: brak danych
Jasność: brak danych
Czas reakcji: 20 ms
Kąt widzenia: 140 x 140 stopni
Wejścia: VGA (D-SUB), MiniJack (audio)
Wyjścia: brak
Gwarancja: brak danych
Dodatkowe: stereofoniczne głośniki (2 x 1 W)

Dane techniczne:

Nazwa: Tatung Pro 17L
Matryca: 17" TFT
Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty
Wielkość plamki: 0,264 mm
Waga: 5,1 kg
Wymiary: 403 x 387,5 x 192 mm (bez podstawki)
Kontrast: 500:1
Jasność: 250 cd/m2
Czas reakcji: 20 ms
Kąt widzenia: 170 x 170 stopni
Wejścia: VGA (D-SUB)
Wyjścia: brak
Gwarancja: 36 mies. (S.O.S.)
Dodatkowe: brak



Dwie zgrabne siedemnastki

AOC LM721A i Tatung Pro 17L

■ Mike-L

Ceny monitorów wszelkich typów spadają z miesiąca na miesiąc - zdarzają się co prawda skoki w górę, lecz ogólnie tendencja jest spadkowa. Ceny monitorów LCD z przekątną ekranu 15" (odpowiednik 17" CRT) spadły już poniżej granicy tysiąca złotych, tyle kosztowały 17-tki 2 lata temu.

Od dwóch lat coraz większą estymą u użytkowników cieszą się kineskopowe monitory 19-calowe. Ich odpowiednikami w świecie LCD są wyświetlacze z matrycą 17-calową.

Tym razem zaprezentuję dwa modele firm AOC i Tatung.

AOC LM721A to monitor, który charakteryzuje się dużą funkcjonalnością - posiada bardzo szybki system autokalibracji. Do tego matryca ma dość duży kontrast i wystarczającą jasność, by nawet w przypadku dłuższej pracy nie męczyć wzroku. Jeśli często przemieszczamy monitor pomiędzy pomieszczeniami i biurkami, przydatny będzie uchwyt umieszczony na tylnej ściance obudowy LM721A. Jeżeli użytkownikowi zamarzy się odsłuchanie audycji radiowej lub telewizyjnej poprzez sieć Internet lub zamierza on posłuchać muzyki z płyty lub plików, a na biurku nie ma już miejsca na kolumny głośnikowe, może wykorzystać wbudowane stereofoniczne głośniki znajdujące sie na dolnej krawędzi obudowy monitora. Niestety nie prezentują one zbyt wysokiej klasy - średnie i niskie tony są tu raczej słabo odwzorowywane, dlatego melomanom polecałbym raczej dodatkowe głośniki (zewnętrzne).

Mankamentem urządzenia jest natomiast to, że kąty oglądania obrazu bez zbyt wielkich zniekształceń koloru są dość niewielkie jak na tego rodzaju matrycę. Według producenta, mają one - odpowiednio: 140 stopni dla pionu i tyle samo dla poziomu.

Tatung Pro 17L to monitor, który charakteryzuje się dość niską podstawą (3,5 cm) i szerokimi krawędziami obudowy (3 i 4 cm), a to całkiem sporo jak na dzisiejsze czasy. Ogólnie obudowa robi pozytywne wrażenie. Pewnym mankamentem może być to, że odbijające się od jej szaro-srebrnej powierzchni światło sprawia, iż ikony opisujące przyciski stają się słabo widoczne (przydałby się większy kontrast). Jeśli idzie o kąty oglądania obrazu, w przypadku Tatunga są one większe niż w AOC. Producent podaje, że są to 170 stopni w poziomie i 170 stopni w pionie. Dłuższy czas autokalibracji obrazu po zmianie rozdzielczości lub trybu wyświetlania troszkę deprymuje, choć nie jest to przecież operacja powtarzana często (zwykle raz dla danego trybu pracy).

Obydwa monitory pobierają sygnał z wyjścia D-Sub na karcie graficznej (standardowe wyjście analogowe), a przydałyby się także DVI, które mają już poszczególni „średniacy" w kategorii 15-calowych paneli LCD.

Oba także pobierają energię z zewnętrznych zasilaczy sieciowych. Tak AOC LM721A, jak i Tatung Pro 17L to monitory należące do kategorii "popularnych paneli 17-calowych". Za lepsze parametry trzeba dziś zapłacić przynajmniej 500 złotych więcej, a te, którymi dysponują opisywane w niniejszym tekście, wystarczają i do pracy, i do zabawy.

AOC LM721A

Cena: 1999 zł
Producent: AOC Intl. (Europe) GmbH
Dystrybutor: tel. (071) 368 44 43, faks (071) 792 11 15

Podobne:
LG Flatron L1800P #10/2003

⊕ szybka autokalibracja obrazu
⊕ uchwyt do przenoszenia panelu
⊖ słaba jakość głośników

POWER 6
ECO 6

www.aocmonitor.com

Tatung Pro 17L

Cena: 1999 zł
Producent: Tatung
Dystrybutor: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10, www.mmv.pl

Podobne:
LG Flatron L1800P #10/2003

⊕ dobre podświetlenie
⊕ obraz jest dobrze widoczny spod dużych kątów
⊖ oznaczenia klawiszy OSD przy bocznym lub górnym oświetleniu są słabo widoczne

POWER 7
ECO 6

www.tatung.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zastępstwo dla 19-tek...

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

chip MSI CoreCell™ wraz z Dynzmic Overclocking Technology

to istny Czarodziej FSB W Twoim PC

Dlaczego nie podkręcać wtedy, kiedy moc jest nam najbardziej potrzebna?
Uwolnij dodatkową wydajność w granicach wytrzymałości komponentów, unikając problemów związanych z długoterminowym podkręcaniem.

MSI Dynamic Overclocking Technology przynosi Ci
Dodatkową Wydajność podczas dużego obciążenia.
Uczyń overclocking łatwym i szybkim.

- **Różne poziomy przyśpieszania FSB**
  - Commander (15%)
  - General (10%)
  - Colonel (7%)
  - Captain (5%)
  - Sergeant (3%)
  - Private (1%)
  - Disable (0%)

MSI CoreCell™ chip with D.O.T. Dynamic Overclocking Technology The FSB Magician in Your PC!

- **Unikaj trwałego podkręcania, które może uszkodzić Twój PC**

- **Twoje ustawienie FSB może być kontrolowane przez D.O.T. lub manualne ustawienia.**

Układ MSI CoreCell™ - Mniej hałasu, Dłuższe działanie, Oszczędność Energii i Większa Wydajność.

Więcej informacji znajdziesz pod adresem: www.msi-polska.pl

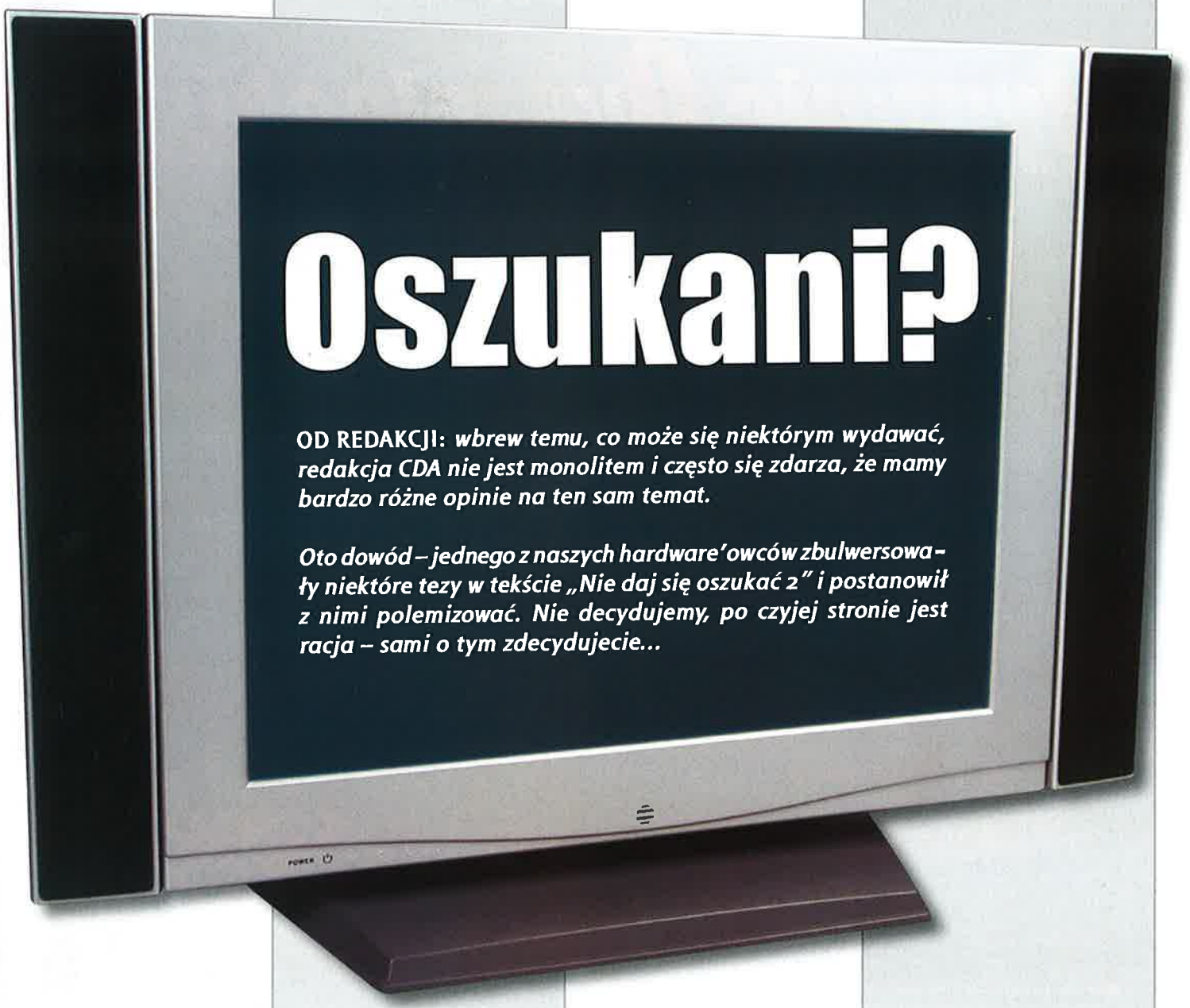
MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 311 80 00
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: //www.action.pl



Oszukani?

OD REDAKCJI: ***wbrew temu, co może się niektórym wydawać, redakcja CDA nie jest monolitem i często się zdarza, że mamy bardzo różne opinie na ten sam temat.***

Oto dowód – jednego z naszych hardware'owców zbulwersowały niektóre tezy w tekście „Nie daj się oszukać 2" i postanowił z nimi polemizować. Nie decydujemy, po czyjej stronie jest racja – sami o tym zdecydujecie...

Leon da Vinci

Nie odkryję przecież Ameryki, gdy stwierdzę, że większość towarów i usług jest w Polsce znacznie droższa niż u naszych zachodnich sąsiadów, jednocześnie przy nieporównywalnie mniejszych zarobkach. Sytuacja taka jest mocno odczuwalna m.in. w segmencie komputerowym. Ceny poszczególnych podzespołów i całych komputerów nierzadko przekraczają nasze miesięczne pensje lub pensje naszych rodziców. Na kolejną część zbiera się pieniądze długimi miesiącami. W tym czasie pozostaje wbić zęby w ścianę.

Stare jeszcze działa...

Tym samym wielu z was spyta, po co marnować ciężko zarobioną kasę na upgrade'y karty graficznej, skoro grafika, jaką dysponujemy, w zupełności nam wystarcza? W tej kwestii nie sposób się nie zgodzić z autorem artykułu „Nie daj się nabrać 2". Dowodzi on w nim, że dwuletnie karty graficzne bez problemu radzą sobie nawet z najbardziej wymagającymi grami 3D. O tym jednak, czy konstrukcje te rzeczywiście nadal dorównują wymaganiom, decydujemy my sami, bo to przecież o nasze wymagania chodzi.

Zaletą nowych kart graficznych jest z pewnością odpowiednio wyższa wydajność. Oczywiście nie zawsze ma to odzwierciedlenie w praktyce, czego doskonałym przykładem są karty ATI Radeon 9200 oraz GeForce FX 5200, których wydajność jest mniejsza od niektórych urządzeń, jakie te mają zastąpić - są to konstrukcje przeznaczone na rynek obecnie najtańszych rozwiązań, a więc mają one wyprzeć modele z serii GeForce 4 MX 4x0. W okresie tuż po premierze cena takiej karty oscylowała w granicach 400 zł. W tym samym czasie karty z Radeonem 8500 na pokładzie kosztowały dwa, dwa i pół razy więcej. Jak widać, sytuacja ta jest cykliczna i ma miejsce podczas wprowadzania do sprzedaży każdej nowej generacji kart.

Oczywiście pozostaje jeszcze kwestia nazewnictwa i w ogóle poprawnego uszeregowania tych produktów. Nie da się ukryć, że zamieszanie, jakie powstało w tej materii, jest zabiegiem czysto marketingowym i ma na celu wyciągnięcie dodatkowych pieniędzy od nieświadomych użytkowników. Jedyny sposób obrony z naszej strony to śledzenie na bieżąco aktualizowanych informacji na dany temat.

Atrakcyjne czy nie atrakcyjne?

Jeszcze gorzej ma się sprawa z najbardziej wydajnymi kartami graficznymi. Co faktycznie oferują nowe i drogie urządzenia ich przyszłemu użytkownikowi? Przede wszystkim - wydajność. Tak się przyjęło, że 30 klatek na sekundę to absolutne minimum do zachowania płynnego obrazu na ekranie, jednak nie musi to wcale zadowalać każdego. Co więcej, zdarza się, że 30 fpsów to prędkość chwilowa i w przypadku pojawienia się bardziej wymagającej graficznie sceny płynność animacji zostaje zachwiana. Dodatkowo sporo osób rozpoznaje różnicę pomiędzy 30-klatkową i 60- czy 90-klatkową płynnością animacji. (I dopiero ta ostania jest w stanie ich usatysfakcjonować.) Zresztą o różnicy tej można się przekonać na własnej skórze. Wystarczy usiąść przed komputerem podłączonym do sieci i wyposażonym w mysz o czułym sensorze - mimo zachowania 30-klatkowej płynności w grach (najlepiej sieciowych – polecam Wolfenstein: ET), będziemy odnosili wrażenie, że bohater porusza się z opóźnieniem. Dopiero zwiększona liczba klatek emitowanych w sekundzie wyeliminuje ten defekt.

Jak to osiągnąć? Są na to dwa sposoby - albo obniżenie parametrów

wyświetlania obrazu, albo... zakupienie wydajniejszej karty graficznej. Każde z tych rozwiązań mimo wszystko ma wady i zalety. Jeżeli zrezygnujemy z detali graficznych, wprawdzie uzyskamy większą płynność, jednak stracimy na realizmie wizualnym - no i jednocześnie gra straci na atrakcyjności. Z kolei drugie rozwiązanie... cóż - jest niezwykle kosztowne.

Zgodzimy się też raczej, że niektóre starsze modele kart graficznych oferują zbliżoną jakość obrazu do tej, jaką generują urządzenia najnowsze. Poza tym jak na razie gry nie wykorzystują potencjału kolejnych konstrukcji. Mimo to po samodzielnym skonfigurowaniu parametrów grafiki z poziomu gry, choćby np. uaktywnieniu sterowników filtrowania anizotropowego oraz pełnoekranowego antyaliasingu, i owszem, znacząco podnosimy jej jakość, niestety poważnie obciążamy przy tym urządzenia odpowiedzialne za jej wyświetlanie. W rezultacie w przypadku obecnie wydawanych gier, używając jedynie tych dwu funkcji, można całkowicie zapchać przepustowość kart, takich jak GeForce 3, ATI Radeon 8500, a także nowszych.

Przy okazji warto wspomnieć o technologii, jaka znalazła już zastosowanie w kilku grach, firmy ATI. Mowa tu mianowicie o truform - włączenie jej na karcie z Radeonem 8500 powoduje tak duże spowolnienie wyświetlania, że używanie jej mija się z celem. No, chyba że wykorzystamy rozdzielczość 800 x 600 lub niższą. Dopiero w przypadku nowszych konstrukcji tego producenta znajdujemy zastosowanie dla opisywanej tu funkcji.

Ostatnia kwestia to cena. W procesie produkcyjnym sztab dobrze opłacanych osób i nielichy kawał czasu usilnie pracowali nad uzyskaniem odpowiednio wydajnego procesora graficznego. Koszty, jakie na tym etapie wygenerowano, muszą się szybko zwrócić - najlepiej przed terminem premiery konkurencji. W przeciwnym razie firmie grożą spore kłopoty i nierzadko kończy ona żywot.

Monitor kontra LCD

Zastosowanie funkcji antyaliasingu ma ogromne znaczenie w przypadku monitorów 17- lub 19-calowych. W tym przypadku dopiero w trybie 1024 x 768, a nawet wyższych widoczne się staje „schodkowanie" linii ukośnych, a aktywny antyaliasing podnosi jakość wyświetlanego obrazu. Oczywiście warunkiem jest posiadanie odpowiednio mocnej karty graficznej. Podobnie sytuacja wygląda w przypadku monitorów LCD. Tutaj, obraz może być właściwie wyświetlany w jednej rozdzielczości – takiej, która odpowiada fizycznej rozdzielczości matrycy urządzenia. Z racji tego, że poszczególne piksele ekranu tego typu urządzeń są stosunkowo duże - wyraźnie widać włączony aliasing. Z kolei niemożność wybrania wyższego trybu graficznego jest tu jedyną alternatywą - i pozostaje włączenie antyaliasigu.

Dowodzi to tylko jednego - LCD potrzebują wydajnej karty graficznej, chyba że jakość obrazu nie ma dla nas znaczenia. Co do smużenia, owszem - jest ono widoczne, ale w przypadku monitorów z czasem reakcji matrycy równym 30 ms i więcej. Poniżej tej wartości efekt taki nie jest już zauważalny. Monitory LCD charakteryzują się jeszcze jedną własnością - zmniejszoną ilością promieniowania oraz brakiem migotania obrazu wywołanego niską częstotliwością odświeżania ekranu. Dzięki temu wzrok nie męczy się tak bardzo jak w przypadku klasycznych monitorów CRT, co z kolei pozwala na przesiadywanie przed komputerem długi czas bez konsekwencji w rodzaju pogarszającego się wzroku. Warto też wspomnieć o tym, że 15-calowy monitor LCD dysponuje niemal tą samą powierzchnią aktywnego ekranu co 17-calowy CRT. Dużo mniejsze gabaryty monitora LCD to też spora zaleta, co przyzna każdy, kto wniósł np. 17" monitor CRT na czwarte piętro bez windy – albo usiłował go ustawić na niewielkim biurku czy stole.

Kupować, nie kupować?

Tak naprawdę na to pytanie nikt - poza wami - nie jest w stanie odpowiedzieć. Jeśli posiadany sprzęt nadal spełnia wasze (podkreślam – WASZE) oczekiwania, jakiekolwiek inwestycje mijają się z celem. Nie będziemy mieli wyboru w momencie, kiedy pojawią się problemy z płynnością przetwarzania danych graficznych, a jakość obrazu będzie znacznie odbiegała od tego, co faktycznie ma do zaoferowania dana gra czy program. Wówczas, i owszem, nie pozostanie nam nic innego, jak aktualizowanie lub wymienienie sprzętu na nowszy. No, chyba że pogodzimy się ze znacznie mniejszą ilością detali oglądanego obrazu... CHA

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Worldwide No.1 VGA Card Manufacturer

E³ Power Cube
Wytrzymałość, Oszczędność, Stabilność

E³ Power Cube
Ekskluzywna wydajność i stabilność Tylko w serii MSI FX5600

E³ zapewnia:
1. Wytrzymałość układów karty
2. Oszczędność energii
3. Zwiększona stabilność

Technologia MSI E3 PowerCube zawarta w kartach z serii FX5600 definiuje nową wybitną wydajność, wraz z oszczędnością energii i dbałością o wytrzymałość oraz stabilność wszystkich układów karty. Jest to jeden z najbardziej zaawansowanych procesów technologicznych inżynierów z Micro Star International.

FX5950U-VTD256 Video-In/TV-Out / DVI-I 256MB DDR/Ultra Szybkosc 2.0 nsc

- Nowa generacja chipsetu NVIDIA® GeForce™ FX 5950 Ultra
- System ch_odzenie MSI Twin Flow™ (26db poziom glosnosci wentylacji i 80C więcej chłodzenia)
- Silnik CineFX™ 2.0 z wykorzystaniem technik Advenced Vertex i Pixel Shader zapewnia sprzętowe wsparcie dla efektów o jakosci rodem z filmów kinowych
- Intellisample™ HCT pozwala na uzyskanie g_adkich kraw_dzi i ultra realistycznej jako_ci obrazu
- 8-potokowy uklad renderujacy zwiększa płynnosc i szybkosc działania gier
- Wysoka wydajnosc i kompatybilnosc dla aplikacji korzystających z Microsoft® DirectX® 9.0 i OpenGL® 1.4

FX5600 Series

- Powered by NVIDIA® GeForce FX 5600 GPU
- 128MB/256MB DDR Support
- MSI E3 Power Cube Support

MSI Re-awards the Worldwide NO.1 VGA Card Manufacturer - Sources : Goldman Sachs Global Equity Research: March 03, 2003

Więcej informacji znajdziesz pod adresem: www.msi-polska.pl

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL Link to the Future

incom
INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 311 80 00
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: //www.action.pl

Szybciej w Internecie

Ice

Optymalizacja połączenia typu DIAL-UP, czyli jak dostać mniejszy rachunek za telefon...?

Wszyscy posiadacze modemów są w naszym pięknym kraju w tej trudnej sytuacji (podobnie jak niepełnosprawni, nie obrażając nikogo), że dostęp do Internetu nie dość, że jest strasznie utrudniony i kiepski jakościowo, to na dodatek jeszcze bardzo drogi. Jak oszczędzić kilka impulsów, a tym samym własne pieniążki?

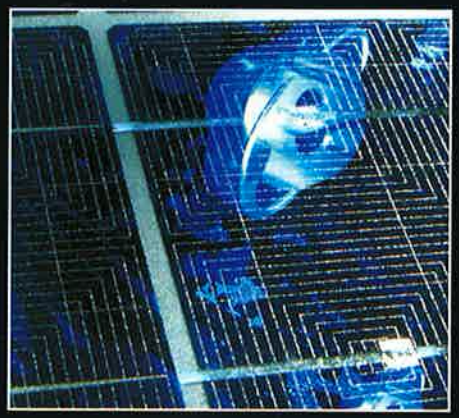
Oto kilka porad:

Modem Tuning

Zaczynamy na poziomie sprzętowym, czyli jak przyspieszyć modem?

Nasz wspaniały Windows nie jest zbyt dobrze zoptymalizowany pod kontem połączenia ze światem za pomocą modemu, wyjątek stanowią Windows 2000 i XP, choć i w nich można by coś poprawić.

Na początku polecam sprawdzenie ustawienia portu COM, na którym zainstalowaliśmy modem. Odnajdujemy Menedżer Urządzeń (Panel Sterowania=>System) i tam rozwijamy zawartość menu Modem. Wybieramy rodzaj modemu i otwieramy Właściwości (**Rys. 1**), a w Win 2000 i XP - Modemy (**Rys. 2**). Przechodzimy do Właściwości danego urządzenia i sprawdzamy ustawienie maksymalnej prędkości. Jeśli jest to 115 200 - zostawiamy, jeżeli mniej, rozwijamy zakładkę i wybieramy najwyższą wartość. Ważne, aby również w zakładce Zaawansowane przyjrzeć się ustawieniom buforów FIFO, które w przypadku braku problemów z połączeniami powinny być ustawione na wartości maksymalne. Następnym krokiem jest wyłączenie niepotrzebnych przy korzystaniu z modemu protokołów, mianowicie do połączenia z Internetem (jeśli oczywiście komputer nie jest połączony w sieci lokalnej [LAN]) wystarczy TCP/IP. Windows dodaje zazwyczaj IPX i NET-BEUI do standardowego „wyposażenia" modemu, które to protokoły nie służą raczej niczemu, a wydłużają czas negocjacji urządzenia z serwerem dostępowym. Wyłączymy je we właściwościach Dial-Up Networking, w zakładce Typy serwerów; tam też zostawiamy zaznaczony tylko TCP/IP (**Rys. 3**). Bolączką komutowanych połączeń są dość częste rozłączenia z serwerem z powodu zaniku sygnału - i fizycznie nic nie możemy zrobić, nie mamy bowiem na to wpływu (chyba że wywalczymy położenie nowej linii telefonicznej;), ale i na to jest rada. Na zakładce modemu znajdujemy Dodatkowe ustawienia i wpisujemy: S10 = 50. To polecenie każe urządzeniu



czekać 5 sekund na sygnał w razie jego zaniku, bez zrywania połączenia. Niewskazane jest stosowanie większych wartości, ponieważ wydłuża to czas realizacji połączenia, a impulsy lecą...

To było proste - teraz przechodzimy do trudniejszych aspektów przyspieszania pracy modemu. Na początek trochę teorii... Modem wysyła dane i dzieli je na pakiety, zaś ich wielkość określana jest jako MTU (Max Transport Unit). Sęk w tym, że starsze okna (Win 95 i 98) mają ustawioną stałą wielkość tego pakietu (jest to dobre ustawienie, ale tylko przy LAN-ie), która nijak nie chce się zgrać z wartościami, pod które zoptymalizowano modemy. Domyślnie jest to wartość 1500, a powinno być np. 572 (dokładna liczba zależy od rodzaju każdego modemu i najlepiej wypróbować ją samemu - tylko ostrożnie, zmieniając wartość o kilka oczek). Drugą ważną sprawą jest tutaj wartość TTL (Time To Life). Wartość ta określa, jak długo ma „żyć" w Sieci dany pakiet. Wygląda to mniej więcej tak - wysyłając w INET dane, po drodze do właściwego miejsca przechodzą one przez routery (takie węzły Sieci). Po minięciu routera urządzenie odejmuje od wartości TTL 1. Po co? Jeśli wyślemy coś do kogoś i ten ktoś nie odbierze przesyłki, zmusimy listonosza to biegania od domu do domu. Natomiast, jeżeli ten listonosz odwiedzi x osób, w końcu dojdzie do wniosku, że nasza wiadomość jest po pewnym czasie nieważna.
To x to właśnie liczba routerów, jakie mogą odwiedzić dane, zanim TTL nie będzie równe zeru, co z kolei oznacza „śmierć" pakietu danych. No i nasz nieszczęsny Windows niestety ma ustawianą wartość TTL na 32, a to przy jakości polskich połączeń jest wartością zdecydowanie za niską. Zaleca się jej ustawienie na 128.

Jak zmienić te wartości? Metody są tutaj dwie, łatwa - niech zrobi to za nas ktoś inny, czyli używamy programów, które wspomagają modem, np. BeFaster, (http://befaster.ekremdeniz.com) i odwalają za nas czarną robotę. Metoda trudna, czyli grzebiemy w rejestrze Windows. I tu od razu ważna uwaga! Przed każdą zmianą w Rejestrze Systemu zrób jego kopię bezpieczeństwa - po wydaniu polecenia regedit w Start=>Uruchom... eksportujemy rejestr do pliku reg (**Rys. 4**), a potem w razie potrzeby dwukrotnie nań klikamy - i mamy poprzednią wersją rejestu Windows. Zaczynamy! Rozwijamy katalog: HKEY_LOCAL_MACHINE=>System=>CurrentControlSet=>Services=>Class=>NetTrans.

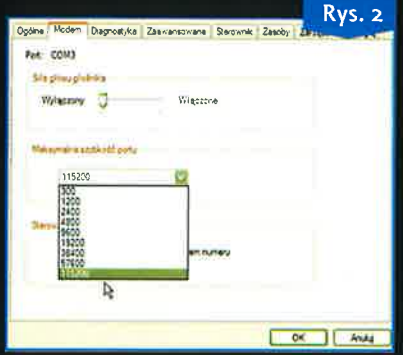
Znajdujemy podkatalog (zazwyczaj 0002), w którym jest ciąg DriverDesc, z wartością: Protokół TCP/IP (jeśli wartość ta znajduje się np. w katalogu 0001, również wprowadzamy to samo, co w 0002). Tworzymy nowy ciąg (Edycja=>Nowy=>Wartość ciągu) (**Rys. 5**) i wpisujemy MaxMTU. Później ustalamy jego wartość - np. 572 (**Rys. 6**). I dalej znajdujemy: HKEY_LOCAL_MACHINE=> System=> CurrentControlSet=> Services=> VxD=> MSTCP. Dodajemy nową wartość ciągu: DefaultRcvWindow, i ustawiamy jej wartość równą 4xMTU-(4x40), czyli dla MTU równego 572 będzie ona wynosić 2128. Znowu tworzymy ciąg, a jako jego wartość wpisujemy: DefaultTTL. No i po podwójnym kliknięciu go - 128. Zapisujemy zmiany i rebootujemy system. Proste, prawda? Tym sposobem przyspieszymy modem nawet dwukrotnie albo wcale. ;) Powyższe rady dotyczą użytkowników Windows 95 i 98, w nowszych systemach pana G. poprawiono te błędy. Jeszcze jedna uwaga. Na nic się przydadzą ww. rady, jeśli modem nie będzie fizycznie prawidłowo podłączony do linii telefonicznej. Wszystkie metody „na skrętkę" czy inne podobne wynalazki niech znajdą zastosowanie gdzie indziej.

W Sieci, bez Sieci

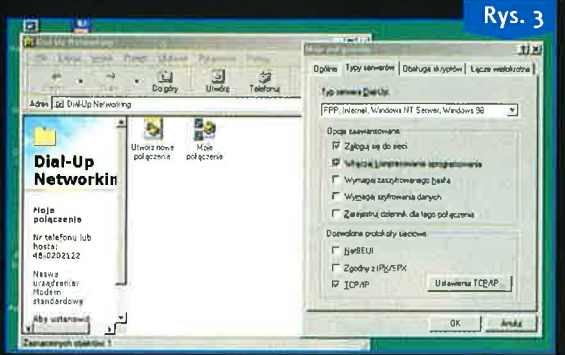
Czasami chcemy zapisać daną stronę na dysku, by przejrzeć ją później. Wiadomo - każda minuta kosztuje. Po za tym człowiek nie skupia się zbytnio na tym, co czyta, bo się po prostu spieszy. Niestety ani Internet Eksplorer, ani Netscape nie wywiązują się z polecenia Zapisz jako... (Save as...) właściwie. Zazwyczaj czegoś tu brakuje, a linki nie działają. Na szczęście są aplikacje (jest ich nawet całkiem sporo), które umożliwiają zapisanie na dysk całej witryny czy wybranej strony, wraz z odpowiednim „przerobieniem linków" tak, aby odwoływały się one do plików na dysku twardym, a nie tych w Sieci. Jak już wspomniałem, programów takich jest całkiem sporo i w zasadzie wszystkie one mają podobne opcje oraz możliwości. Wybór pozostawiam wam. Za przykład nich posłuży program Teleport Pro (http://www.tenmax.com), którego używam już od jakiegoś czasu i spisuje się on wzorowo.

Rys. 1

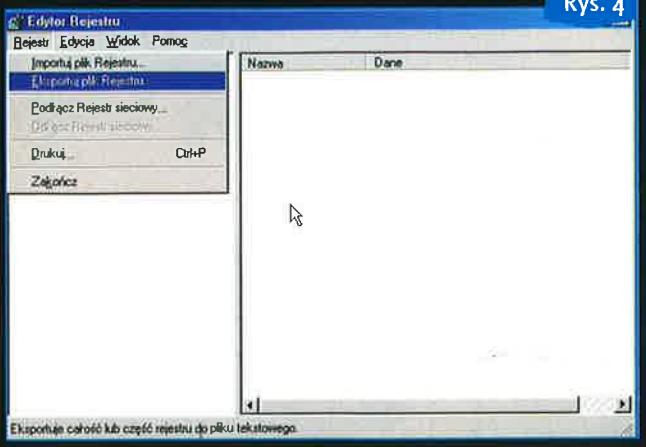
Rys. 2



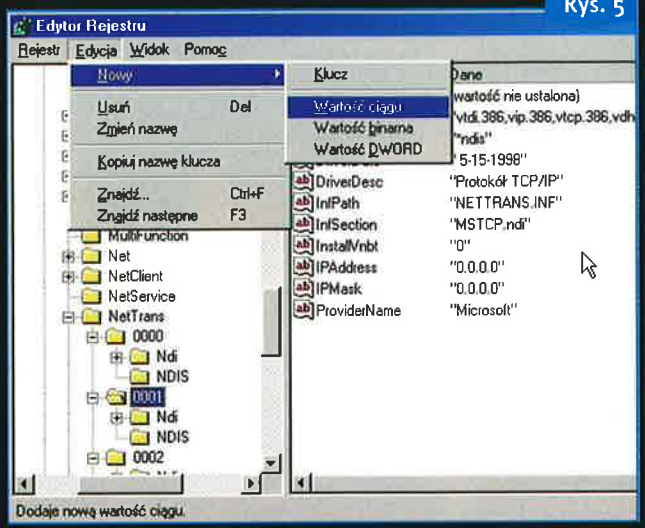
Rys. 3



Rys. 4

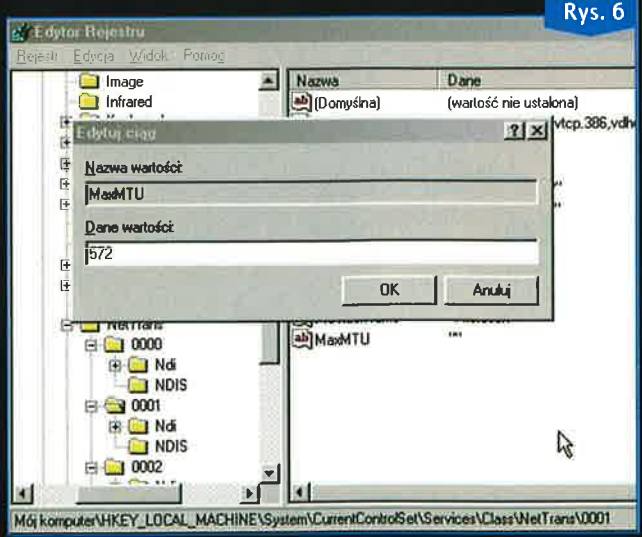


Rys. 5



Po zainstalowaniu uruchamiamy połączenie z Internetem i znajdujemy adres witryny, którą zamierzamy zapisać na dysk. Uruchamiamy Teleport Pro, w nim kreatora zapisywania witryny (pierwsza ikona od lewej [Rys. 7]). Teraz mamy pole do popisu, mianowicie możemy zapisać offline'ową wersję witryny, w której nie będzie wszystkich plików znajdujących się na serwerze, a tylko te potrzebne do przeglądania strony (Rys. 8). Następna opcja „na żywca" ściąga wszystkie pliki, jakie zawiera witryna - i to w sumie najpewniejsza metoda, choć objętość niektórych plików może zdziwić. Dalej mamy wybieramy interesujący nas typ plików (np. jpg czy zip) i ściągamy na dysk tylko te z interesującym nas rozszerzeniem. Jeśli zaznaczymy kolejną opcję, program stworzy mapę witryny, wraz z katalogami i nazwami plików, które się na niej znajdują. Jednak nie zapisze żadnego z nich na dysku. Za pomocą następnej opcji ściągniemy konkretne pliki z danego miejsca w Sieci. Ostatnia opcja pozwala na ściągnięcie na dysk w pełni przeglądalne strony z konkretnym słowem. Następny krok to podanie ad-

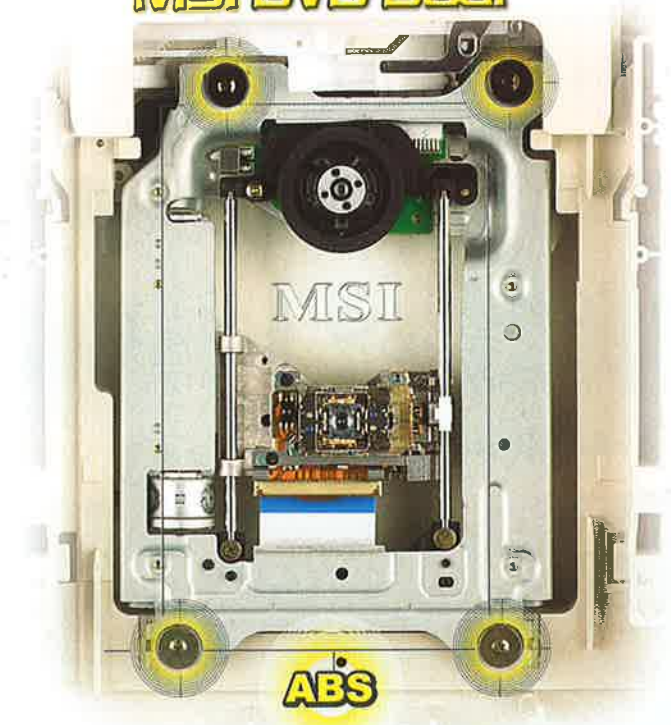
Rys. 6



MSI

Super Szybkie nagrywanie
Bardzo Wysoka jakość

MSI DVD Dual



ABS (Anti Bumping System) technologia absorbująca wstrząsy i zmniejszająca wibracje. Zwiększa również dokładność zapisu i odczytu płyt CD.

- 8 MB Wewnętrznego bufora
  Dramatycznie zmniejsza szansę błędu i zwiększa jakość nagrywania.
- ObsłBuga wielu formatów DVD oraz CD.
  - DVD+R
  - DVD+RW
  - DVD-R
  - DVD-RW
  - CD-R
  - CD-RW
  - DVD-ROM
  - CD-ROM
- BURN-Proof
  Zapobiega błędom pustego bufora i minimalizuje błędy nagrywania.
- Edycja wielu źródeł
  Video Muzyka Zdjęcia Filmy Dane

Computer Editors Choice D16 / Greece | CR52-M / Taiwan | D16 / Germany | CR52-M / Hong Kong | D16 / China | D16 / Russia | D16 / Germany

Combo CD-RW/DVD CD-R/CD-RW/CD-ROM 48x24x48x DVD-ROM 16x
X48

Wymienne panele

- Technologia ABS zmniejsza wibracje
- Aktywne panele umożliwiają zmianę koloru!
- Mechanizm Softburn™ reguluje bardzo cichą pracę napędu
- Technologia MiniForm™ umożliwia łatwiejsza instalację.
- Hyperguard™ chroni przed skutkami uszkodzeń płyt CD
- Superlink™ zapobiega błędom pustego bufora
- Obsługa technologii Mount Rainier
- Obsługa 99/90 minutowych płyt CD-R
- 2 MB wewnętrznego bufora
- Rozszerzony interfejs IDE/ATAPI

Zewnętrzna nagrywarka CD-R/RW CD-R/CD-RW/CD-ROM 52x32x52x
CR52-M
Super szybki interfejs USB 2.0

- Technologia ABS zmniejsza wibracje
- Mechanizm Softburn reguluje bardzo cichą pracę napędu.
- Hyperguard chroni przed skutkami uszkodzeń płyt CD
- Superlink zapobiega błędom pustego bufora
- Wsparcie dla technologii Mount Rainier
- Obsługa 99/90 minutowych płyt CD-R
- 2 MB wewnętrznego bufora

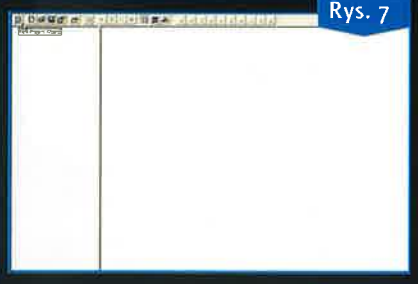
Więcej informacji znajdziesz pod adresem: www.msi-polska.pl

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL Link to the Future

incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 311 80 00
http://www.incom.pl

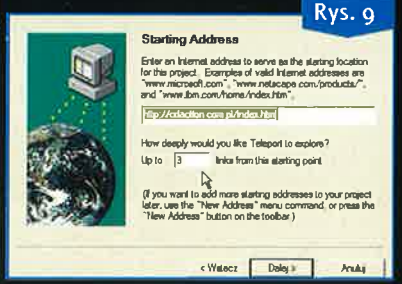
ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: //www.action.pl

Rys. 7



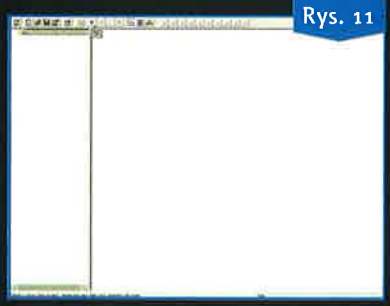
Rys. 8

Rys. 9

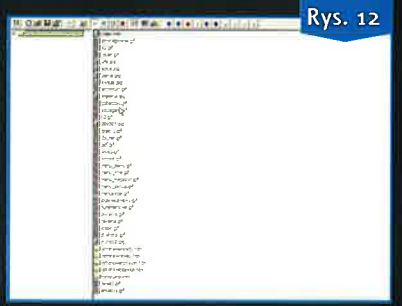


Rys. 10

Rys. 11



Rys. 12



resu strony, którą zamierzamy skopiować - zalecane jest podanie pełnego adresu do pliku: intex.html, czyli http://www.cdaction.com.pl\index.html (**Rys. 9**).

W tym miejscu określamy „głębokość" (jak daleko ma podążać za linkiem ze strony, jaką podaliśmy wcześniej), z jaką program będzie szperał w danej lokalizacji. Teraz określamy jeszcze, jaki rodzaj plików chcemy zapisać - tylko tekst, tekst i grafikę lub tekst z grafiką i dźwiękiem, a może wszystkie pliki znajdujące się na stronie (**Rys. 10**). Jeśli mamy konto i hasło umożliwiające nam dostęp do zasobów witryny, wpisujemy je właśnie teraz. Po zapisaniu projektu zostaje już tylko nacisnąć Play (**Rys. 11**) i czekać na rezultaty (**Rys. 12**). Teleprot ma kilka funkcji ułatwiających życie. Po pierwsze, ściąga z witryny kilka plików naraz, ma możliwość automatycznej aktualizacji strony. Po ściągnięciu jej zawartości zaś możemy się rozkoszować statusem online, choć właściwie offline...

Ssanie na dopingu

OK! Witryny zapisaliśmy już na dysku. Czas najwyższy zająć się ściąganiem plików. Analogicznie do przeglądarek offline, wybór jest tu całkiem spory. Ponownie skupię się na jednym programie, choć ich możliwości są podobne. Oczywiście można ściągać pliki, używając polecenia Zapisz element docelowy jako... choć muszę przyznać, iż jest to spore wyzwanie. W razie rozłączenia z serwerem możemy tylko „radośnie" klasnąć w łapki i zacząć wszystko od początku. Z tego, co udało mi się zaobserwować, w około 40% plików ściąganych w ten sposób znajdziemy błędy uniemożliwiające później ich odczytanie. Moim faworytem w kategorii programów ułatwiających ten proces jest Download Accelerator Plus (http://www.speedbit.com). Możliwość ściągania pliku w x niezależnych częściach, wyszukiwanie mirrorów (**Rys. 13**), sprawdzanie prędkości połączenia i automatyczny wybór najszybszego serwera, pełna integracja z przeglądarką internetową czy monitorowanie schowka to tylko niektóre zalety DAP-a. Obsługa jest tu na tyle prosta (jak budowa cepa) i intuicyjna, że w sumie nie ma nad czym rozprawiać. Na stronie klikamy link do pliku i DAP automatycznie rozpoczyna jego ssanie (**Rys. 14**).

Program doskonale radzi sobie ze stronami napisanymi w PHP, czego nie można już powiedzieć o kilku konkurencyjnych programach. W razie problemów dokładnie wskazujemy DAP-owi, co ma pobrać, wybierając z menu kontekstowego Download with DAP (ale to tylko w razie „W"). Chciałbym zaznaczyć, że w Opcjach warto ustawić automatyczne uruchamianie skanera antywirusowego (jeśli takowy mamy). Pozwoli to uniknąć niepotrzebnych kłopotów. Przez DAP-a mamy też dostęp do największych wyszukiwarek MP3, filmów czy oprogramowania. W przypadku gdyby to jednak nie był DAP, polecam Gozzile, Get Right, Fresh Download, NetAnts.

FTP

(Fajny Trasfer Plików) ;) Kiedy wydaje się, że Internet nie ma przed nami już nic do ukrycia, nagle się okazuje, iż jest jeszcze coś i jeszcze. World Wide Web to czubek góry zasobów Sieci, do których można dotrzeć. Aby dotrzeć do ciekawszych rzeczy, możemy przesiąść się na inny protokół wchodzący w skład TCP/IP. Serwery FTP nie kuszą barwnymi banerami czy wymyślnym układem strony i jeśli w głównym katalogu znajdziemy plik tekstowy ze „spisem treści", możemy być szczęśliwi. Analogicznie do poprzednich, przedstawię tu program, który nie ma - moim zdaniem - konkurenta. Windows Commander (http://www.ghisler.com/) obecnie jest bezapelacyjnie królem wśród menedżerów plików i na dodatek zaopatrzony jest w dość wydajnego klienta FTP.

Serwery Proxy

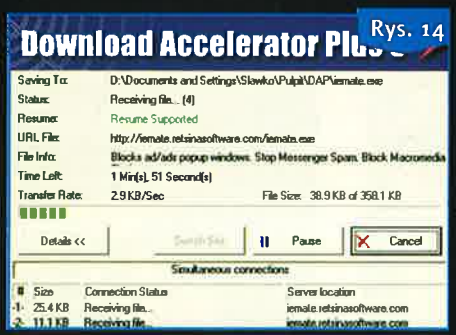
Region	Adres serwera
Częstochowa	w3cache.pcz.czest.pl
Gdańsk	w3cache.task.gda.pl
Katowice	w3cache.us.edu.pl
Kraków	w3cache.agh.edu.pl
Łódź	w3cache.man.lodz.pl
Poznań	w3cache.man.poznan.pl
Toruń	w3cache.boa.uni.torun.pl lub
Warszawa	w3cache.icm.edu.pl
Wrocław	w3cache.pwr.wroc.pl

Na początek polecam dobrze się zapoznać z samym programem, gdyż jego obsługa jest bardziej skomplikowana niż innych tego typu aplikacji. Mimo to po opanowaniu podstaw staje się niebywale wygodna (przypomina trochę obsługę DOS-owego Norton Commandera - czy ktoś to jeszcze pamięta?) Wystarczy wybrać opcję FTP Nowe połączenie z menu Sieć, wpisać adres serwera FTP, np. ftp://ftp.microsoft.com/ (**Rys. 15**), i już możemy zwiedzać twarde dyski, na których znajdziemy setki GB, programów, gier, filmów czy MP3. WC (bez skojarzeń) wspomaga kontynuację ściągania pliku od momentu, w którym ściąganie zostało przerwane. Jednak nie we wszystkich przypadkach. W programie można dowolnie ustalić kolejkę plików do ściągania, ograniczyć transfer tak, aby kopiowanie za bardzo nie utrudniało pracy z innymi aplikacjami korzystającymi z Internetu, choć oczywiście kosztem czasu ściągania danego pliku. Dzięki możliwości zapisania stanu sesji w dowolnym momencie możemy kontynuować wcześniej rozpoczętą pracę. Commander umożliwia jednoczesne połączenie z 10 serwerami oraz wymianę plików między nimi. I na koniec rzecz dla początkujących użytkowników najważniejsza - możliwość zainstalowania rodzimego języka.

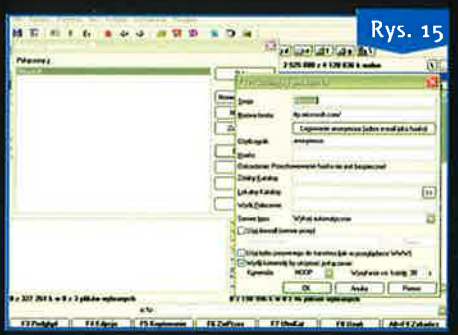
dokończenie za miesiąc

Rys. 13

Rys. 14



Rys. 15



KONKURS SMSOWY

LOGITECH BLUETOOTH DESKTOP

NAGRODA GŁÓWNA

wartość 4250 zł

APARAT CYFROWY / KAMERA INTERNETOWA LOGITECH CLICKSMART 820

KLAWIATURA I MYSZ W ZESTAWIE LOGITECH DINOVO

GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE LOGITECH Z-5300

KIEROWNICE LOGITECH MOMO RACING

II NAGRODA

wartość 2650 zł

KLAWIATURA I MYSZ W ZESTAWIE LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX FOR BLUETOOTH

KIEROWNICA LOGITECH FORMULA FORCE GP

KAMERA INTERNETOWA LOGITECH QUICKCAM SPHERE

GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE Z-2200

III NAGRODA

wartość 750 zł

MYSZ BLUETOOTH LOGITECH MX 900

GŁOŚNIKI LOGITECH X-220

ODPOWIEDZ NA PYTANIE:

Jaką technologię bezprzewodową zastosował Logitech w najnowszych produktach?

A. WiFi
B. Bluetooth
C. podczerwień

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164.

Odpowiedź wpisz według schemtu:
1) CA.LOG1.X gdy chcesz wygrać nagrodę główną
2) CA.LOG2.X gdy chcesz wygrać II nagrodę
3) CA.LOG3.X gdy chcesz wygrać III nagrodę
gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

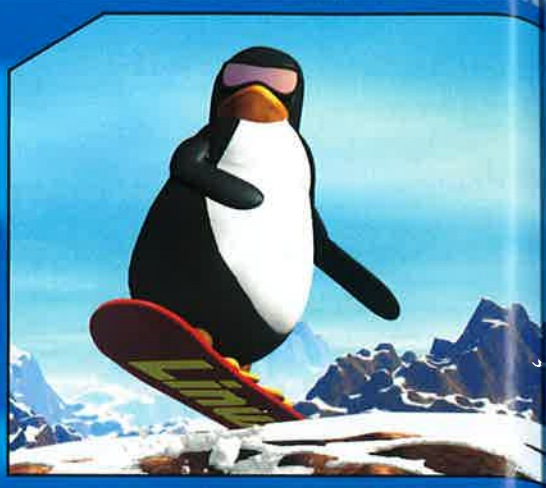
KOSZT WYSŁANIA SMSA 1,22 ZŁ (CENA Z VAT).

KONKURS TRWA DO 2 XII 2003!

Logitech

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl

Kącik gier na Linuksa



Dziwnie się czuję, składając wam życzenia świąteczne we wrześniu (kiedy piszę te słowa), ze świadomością, że drukiem ukażą się w numerze grudniowym CDA, który z kolei pojawi się w kioskach na początku listopada. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło, bo oto uświadamiamy sobie, że Boże Narodzenie trwa cały rok - co może zależeć wyłącznie od nas (i naszego stosunku do innych), a nie od tego, co napisano w kalendarzu. Cóż, radosnych i wesołych świąt Bożego Narodzenia i czasu mile spędzonego na lekturze kącika (choć zapewne święta upłyną wam pod znakiem bonusowego numeru 13, ale co tam – chciałem dobrze). I nadstawcie uszu w Wigilię o północy, bo kto wie, co też pingwin zechce wam powiedzieć. I tradycyjnie już czekam na wasze opinie, uwagi i komentarze: lehardi@inetia.pl.

Informowaliśmy was już o trójwymiarowym wcieleniu klasycznej czołgowej strzelanki zasadami zbliżonej do powszechnie dziś znanego cyklu Worms w czasach „przedwormsowych" - równie popularnej gry Scorched Earth. Kolejny klon Scorcha wykorzystuje grafikę 2D i wizualnie bardziej przypomina oryginał niż Scorched 3D. Nosi on dumny tytuł Atomic Tanks. Dla niezorientowanych przypomnijmy zasady: zniszcz nieprzyjacielskie czołgi, zgarnij kasę za zwycięstwo, kup lepszą broń, systemy obronne oraz inne urządzenia i znów stań do walki. Nie inaczej jest tutaj – dostajecie około 40 rodzajów narzędzi zniszczenia (w tym i słynne pociski MIRV, skryte pod nową nazwą Spread) i kilkanaście innych gadżetów (tarcze, spadochrony itp.). Lista sprzętu, który możecie zakupić do własnego czołgu, nie jest jeszcze zamknięta. Autorzy AT czekają na pomysły nowych broni i usprawnienia działania istniejących, a najpopularniejsze propozycje wybierane są drogą głosowania internautów. Obecna wersja nosi numer 1.0.0-rc1, co oznacza, że jest bardzo blisko wydania finalnego.

http://atanks.sourceforge.net/

Najnowsza wersja linuksowego klienta Neverwinter Nights (v. 1.30) przynosi przede wszystkim poprawki wcześniejszych błędów, a także poprawioną zgodność z dodatkiem Shadow of Undrentide. Dodano również nowe komendy skryptowe.

http://nwn.bioware.com

Slickworm to nazwa nowego silnika graficznego, a w przyszłości prawdopodobnie tytuł shootera FPS. Gracz toczący trójwymiarowe pojedynki będzie przemierzał dostępne w grze obszary pieszo lub pojazdem (w obu przypadkach oczywiście uzbrojony). W obecnym, bardzo wczesnym stadium prac nad projektem można trochę pochodzić, pojeździć niebieskim samochodzikiem i zdeformować krajobraz wystrzałami z podręcznej broni. Do tej pory autorzy zdążyli zaimplementować: stencil shadows, animację szkieletową i dźwięk OpenAL. W przyszłości zostaną dodane: edytor krajobrazów oparty na engine'ie, ulepszona fizyka i wygląd pojazdów, a w dalszej kolejności system animacji ragdoll. Najnowszą wersję 0.5.1 dla systemów Linux i Windows możecie pobrać ze strony WWW tego projektu.

http://slickworm.sourceforge.net/

W roku 1992 światło dzienne ujrzała osadzona w kosmicznych realiach gra akcji zatytułowana Star Control 2 (poprzednia część - Star Control, miała premierę dwa lata wcześniej), zaś rok temu Toys For Bob (znani z tego, że podczas współpracy z zespołem Crystal Dynamics stworzyli m.in. Pandemonium i Horde; obecnie zaś pracują nad grami na konsole PS2, Gamecube i Xbox) - czyli developerzy, którym zawdzięczamy SC II - opublikowali kod źródłowy gry. Dzięki temu możliwe się stało rozpoczęcie prac nad portami linuksowym i windowsowym. Pierwotnie gra działała pod DOS-em, jednak obecnie opracowywana edycja oparta jest na wersji pochodzącej z konsoli 3DO - po prostu kod pecetowy gdzieś się zapodział i nawet autorzy nie mogli go odnaleźć we własnych zbiorach. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło - wersja konsolowa była bogatsza od pecetowej. Wskrzeszony SC 2 nosi teraz tytuł The Ur-Quan Masters (v. 0.3), a to z tej przyczyny, że zespół Toys For Bob jest tylko właścicielem programu, a tytuł należy już do kogoś innego (kiedyś był to wydawca S.C., czyli Accolade). Obecnie dostępna wersja 0.3 to dopiero alfa, co znaczy, że gra ma tendencję do zawieszania się w niektórych momentach. Na stronie projektu dostępne są: kod źródłowy do kompilacji w Linuksie, instalator Windows i pliki z danymi (ok. 12 MB). Można też pobrać ważący ok. 110 MB speech pack i muzykę z wersji konsolowej (3DO), dzięki czemu znacznie uprzyjemnimy sobie kosmiczną rozgrywkę. Mimo to pliki nie są niezbędne do odpalenia The Ur-Quan Masters. Na początek otrzymujecie statek kosmiczny, którym śmiało możecie ruszać w przestrzeń, by dotrzeć do jednej z 3 tysięcy planet rozsianych w 500 gwiazdozbiorach, a tam zająć się handlem i walką (mnie to się kojarzy z Frontierem). The Ur-Quan Masters to gra wydana na licencji GPL i jest ona dostępna za darmo. Wymagania sprzętowe nie są jak na dzisiejsze czasy zbyt wygórowane – minimum to Pentium 200 MHZ, 64 MB RAM i karta graficzna obsługująca OpenGL oraz tekstury w formacie: 512 x 256 albo 1024 x 512 (odpada np. Voodoo 3). W miarę postępów prac nad nowymi wersjami i optymalizacją kodu wymagania te zapewne będą się zmniejszały.

http://sc2.sourceforge.net/

Top 10

Tradycyjne zestawienie 10 najlepiej sprzedających się gier linuksowych – dane wg serwisu Tux Games (www.tuxgames.com):

1. Neverwinter Nights
2. Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide
3. Savage: Battle for Newerth
4. Majesty Gold
5. Unreal Tournament 2003
6. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
7. Tribes 2
8. Civilization: Call To Power
9. Rune
10. Ballistics

netPanzer to taktyczna gra wojenna czasu rzeczywistego, zaprojektowana z myślą o rozgrywce przez Internet lub sieć LAN. Oficjalne prace nad grą prowadzone przez PyroSoft Inc. zostały wstrzymane w roku 1999, zaś od roku 2002 netPanzer rozwijany jest jako projekt Open Source. Wprawdzie port linuksowy nie został jeszcze opracowany, ale obecnie poszukiwani są developerzy, którzy zechcieliby się tym zająć. Póki co bez większych problemów można uruchomić netPanzera pod Wine. Co można powiedzieć o samej rozgrywce? Otóż, netPanzer ma zapewnić szybkie i dynamiczne potyczki oraz bitwy, w których zetrą się masy żelastwa (czytaj: czołgów i innego sprzętu bojowego) kierowane przez poszczególnych graczy. By ci mogli skupić się wyłącznie na walce, w grze nie występują - nawet w śladowej ilości, jakiekolwiek elementy ekonomiczne – nie ma gromadzenia surowców, zarządzania itp. Grę uprzyjemniać mają rozmaite efekty graficzne,

m.in. realistyczne eksplozje (zarówno w miejscu uderzenia pocisku, jak i towarzyszące samemu wystrzałowi animacje), dynamiczne oświetlenie realizowane w czasie rzeczywistym, zróżnicowane przezroczystości i cienie obiektów. Widzimy wprawdzie, że grafika swoje lata już ma, ale przecież nie zawsze jest to element przesądzający o grywalności danego tytułu. Gra może być toczona w trzech trybach: objective capture (zdobycie określonego celu – Outpostu, w którym produkowane są jednostki danego gracza), frag limit (osiągnięcie określonej liczby fragów) i time limit (gra kończy się w określonym czasie). W rozgrywce może wziąć udział nawet 100 graczy, a zniszczenie któregoś z nich nie eliminuje go z gry, bo po chwili pojawia się na mapie ponownie (respawn). Pomyślano też o graczach bez dostępu do sieci i w przyszłości ma się pojawić tryb skirmish umożliwiający grę przeciwko komputerowi. netPanzer dostępny jest bezpłatnie na stronie projektu.

http://www.nongnu.org/netpanzer/

Grupa miłośników piłki nożnej, nastawionych bardziej na zarządzanie klubami niż na samą rozgrywkę, postanowiła stworzyć opensource'ową alternatywę dla całej serii gier ze znanego cyklu Championship Manager. Na razie powstało forum dyskusyjne, na którym omawiane są założenia projektu, ten zaś w przyszłości będzie realizowany na serwerach SourceForge. Pozostaje życzyć inicjatorom powodzenia w realizacji tych ambitnych planów.

http://uk.groups.yahoo.com/group/opencm/

Zetknęliście się już kiedyś z niezwykle dynamiczną... symulacją biura? Teraz macie taką okazję, bowiem możecie się wcielić w rolę Piekielnego Przedsiębiorcy i rozpocząć wyścig z czasem - istny slalom pomiędzy biurkami przy dźwiękach telefonu (dzwoni agent) i akompaniamencie głosów niezadowolonych (przyszłych?) klientów, nie zważając na rozliczne niebezpieczeństwa, takie jak np. śliska podłoga. Pewnie nawet nie przypuszczacie, jak koszmarna jest w rzeczywistości praca biurowa... jeśli chcecie spróbować tej niezwykle morderczej harówki, sięgnijcie po zręcznościówkę Infernal Contractor II - jak już wspominano, w grze mamy do dyspozycji środowisko 3D, zatem do jej uruchomienia niezbędne będą, prócz odpowiedniej karty graficznej zgodnej z OpenGL, procesor z zegarem co najmniej 400 MHZ, 32 MB pamięci RAM i 13 MB wolnej przestrzeni dyskowej oraz jeden z systemów: Linux, Windows, FreeBSD lub MacOS X.

http://www.mushware.com/

Rozpoczęły się testy beta linuksowej edycji stworzonej przez developerów z zespołu Grin gry Ballistics, dzięki której zasiądziemy w bolidzie mknącym z ogromną szybkością po futurystycznym i magnetycznym (dosłownie i w przenośni) torze wyścigowym - do dyspozycji mamy 7 takich obiektów. Rzecz dzieje się w roku 2090, na Ziemi panuje pokój i dobrobyt, a wspomniane wyścigi są popularnym sportem powstałym długą i żmudną drogą ewolucji z dzisiejszej Formuły 1. Po odniesionych sukcesach w zawodach możemy sobie pozwolić na ulepszanie naszego bolidu – a jest z czego wybierać, jako że dodatkowe wyposażenie może przybrać formę jednej z 10 tysięcy możliwych kombinacji. Dla niecierpliwych mam dobrą wiadomość: Ballistics znajdziecie w polskich sklepach już od końca maja i za niecałe 30 złotych. Zła wiadomość jest taka, że jest to wersja windowsowa, więc aby cieszyć się niesamowitym wrażeniem prędkości również w Linuksie, będziecie musieli wysupłać 40 dolarów - wydaje się bowiem mało prawdopodobne, by wersją linuksową zainteresował się jakikolwiek krajowy dystrybutor. A szkoda, zwłaszcza że pierwszych recenzji gier linuksowych w naszym kraju jak na lekarstwo. Dla was to też chyba różnica między 30 złotymi a 40 dolarami... Pozostaje WineX (nie sprawdzałem) i nadzieja na lepszą przyszłość.

http://www.grin.se/ballistics/

Wiadomo nie od dziś, że Quake może być wdzięcznym materiałem dla twórców wszelkiego rodzaju modów, które wyglądem niejednokrotnie odbiegają od obrazu słynnego FPP tkwiącego w naszych głowach. Przykładem tego ciekawego zjawiska jest działający w Linuksie i Windows - multiplayerowy Battlemech 1.1. Na teren akcji spoglądamy z lotu ptaka, chociaż czasem zdarza się, iż w jakimś zaułku zobaczymy bohaterów z innej, bardziej przyziemnej perspektywy. A bohaterami tymi są roboty bojowe, toczące ze sobą zmagania na różnych arenach (możliwość gry przez Internet lub sieć LAN). Do zalet należy możliwość dołączania własnoręcznie wykonanych map. I chociaż gra, jak wspomnieliśmy, przeznaczona jest głównie dla wielu graczy, gracz samotny (vel single player) nie ma powodów do narzekania, jako że do dyspozycji oddano mu boty (a w przyszłości być może zostanie dlań zaimplementowany tryb single player). Standardową bronią mechów są karabiny maszynowe, których zaletą jest to, że nigdy nie wyczerpuje się im amunicja. Mimo to po planszach porozrzucane są też inne typy broni - zabawek o wiele skuteczniejszych i "szybciej śmiercionośnych" niż wspomniane karabiny. Wybór jest całkiem spory – kilkanaście rodzajów oręża, m.in. wyrzutnie rakiet, miotacze płomieni, miny czy choćby klasyczny shotgun. Gra wykorzystuje silnik Quake'a jedynki i mapy w formacie q1bsp, kod zaś został napisany w QuakeC. Wszystko to sprawia, że otrzymujemy możliwość samodzielnej modyfikacji Battlemecha, a nawet tworzenia własnych modów do niego (mody do moda). I jeszcze jedno: Battlemech jest modem samodzielnym (standalone), a więc do zabawy sam Quake nie będzie potrzebny.

http://static.condemned.com/bmech.shtml

W czasach popularności Amigi triumfy święcił zręcznościowy soccer (czyli po naszemu piłka nożna) zatytułowany Sensible Soccer. Jego konkurentem była gra firmy Hurricane Studios Eat The Whistle, która obecnie została udostępniona na licencji GPL. Gra oferuje kilka trybów rozgrywki, czyli rozgrywki ligowe, mecze towarzyskie i World Cup. Miłośnicy futbolu najpierw powinni zaopatrzyć się w bibliotekę SDL (Linux lub Windows). Do gry możemy wykorzystać joystick (ale na razie nie udało mi się zagonić do roboty mojego pada) albo klawiaturę.

http://etw.sourceforge.net/

Kolejny odcinek serialu zatytułowanego Savage: Battle for Newerth tym razem zawiera szczęśliwe zakończenie. Sieciowy RTSS (real time strategy shooter) uzyskał właśnie "złoty" status i został skierowany do tłoczni. Gra ma trafić do sprzedaży 9 września i choć w obecnej zapowiedzi prasowej nic nie wspomniano o kliencie linuksowym, z wcześniejszych materiałów prasowych wiemy, że - wraz z wersją windowsową - kupujący otrzyma również linuksową edycję gry.

http://www.szgames.com/

The Devil Whiskey to cRPG wzorowany na tytułach, takich jak Wizardry czy Bard's Tale, stworzony przez miłośników klasycznych gier RPG (Shifting Suns Studios, LLC) z myślą o graczach tęskniących za starymi dobrymi czasami – te inspiracje widać już na pierwszy rzut oka po włączeniu gry (początkowo tytuł brzmiał nawet Bards Tale: The Devil Whiskey). Zgodnie z tym rozgrywka opiera się na systemie tur, swoboda poruszania się po świecie ograniczona została możliwością obracania się o 90 stopni, zaś do grania wykorzystujemy głównie klawiaturę. Znakiem nowych czasów jest tu grafika 3D wykorzystująca OpenGL i muzyka w formacie OGG. Wiadomo, że akcja toczy się w Rennibister - mieście kwitnącym handlem, a zwłaszcza handlem whisky. Pewnego dnia przybywają tu tajemniczy Strażnicy i dziwnym trafem bez śladu ginie jeden z książąt, czyli Zło zaczyna tradycyjny taniec z Dobrem. Wówczas do gry przystępuje drużyna złożona z dzielnych bohaterów – kierowanych przez ciebie, Drogi Graczu, postaci, które mogą się rekrutować z jednej z 9 ras i należeć do jednej z 11 klas (dodatkowo istnieje jeszcze 8 podklas). Gdy skompletujemy drużynę, możemy ruszać w drogę - przed nami wiele zwykłych zadań (questów) i zadań specjalnych. Niestety z przyczyn technicznych nie przewidziano tutaj trybu multiplayer, więc zapomnijcie o wspólnej zabawie ze znajomymi (choć autorzy nie wykluczają wprowadzenia trybu dla wielu graczy w przyszłości). Dostępna w Internecie wersja demonstracyjna tytułu zawiera tylko jeden quest będący częścią oryginalnej fabuły. Ograniczono też liczbę możliwych do wyboru ras i klas postaci, zaś nasi bohaterowie mogą osiągnąć jedynie 13 poziom doświadczenia. W pełnej wersji otrzymujemy szansę awansu na 50 poziom doświadczenia (dla każdej klasy), większy świat do eksploracji, więcej grafiki i muzyki (w tym 13 specjalnie skomponowanych na potrzeby The Devil Whiskey "bardowskich" utworów). Grę będzie można nabyć albo w postaci plików do pobrania z Sieci - za 25 dolarów, albo w wersji pudełkowej, z drukowaną instrukcją - za 35 dolarów; oprócz wersji linuksowej jest też windowsowa. Autorzy zapowiadają, że gdy sprzedaż sięgnie liczby 50 tysięcy egzemplarzy, kod źródłowy gry zostanie opublikowany jako Open Source.

http://www.devilwhiskey.com

NEWS

II ogólnopolski Turniej Red Faction

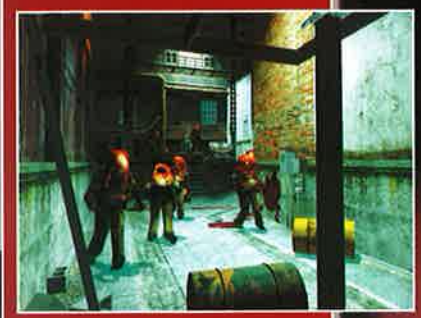
W dniach 3-5.10.2003 r. w Zabrzu odbył się II ogólnopolski Turnieju Red Faction. Udział w nim wzięło 64 graczy. Zwycięzcą został Bartnik, miejsce drugie zajął Rey (mimo że już drugiego dnia rano musiał wrócić do domu), a trzecie Mahok.

W pierwszej dziesiątce na kolejnych pozycjach uplasowali się: Grigor, Skandal, Sonar, Trawnik, Zuhoq (członek ekipy FPP MegaZinu), Nowicjusz, Nightmar. Wyżej wymienieni oczywiście otrzymali atrakcyjne nagrody, w tym sprzęt komputerowy, gry, programy multimedialne i pomniejsze upominki od sponsorów. Więcej informacji na temat turnieju, między innymi szczegółowe wyniki i informacje o nagrodach oraz fotki z imprezy, znajdziecie na stronie internetowej FPP MZ funkcjonującej pod adresem www.fpp.cdaction.pl oraz w kolejnym wydaniu FPP MegaZinu, który trafi do was z następnym numerem CDA. Zajrzeć również możecie na oficjalną stronę turnieju, która ulokowana jest pod adresem http://www.turniej2rf.prv.pl.

Kod Źródłowy Half-Life'a 2 wykradziony

Jak już zapewne zdążyliście się zorientować, gra Half-Life 2 nie trafiła jeszcze do sprzedaży, gdyż jej premiera została przełożona. Jednak nie to jest chyba największym zmartwieniem ludzi z Valve. Okazuje się, że do Sieci wyciekł, a właściwie - nazywając rzeczy po imieniu, wykradziono ważący (podobno) 141 MB kod źródłowy gry Half-Life 2.

Więcej na ten temat - na stronach 114-117



SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

ACTION FPP

Co prawda, to grudniowy numer CDA, ale przed świętami powinniśmy się jeszcze spotkać w numerze trzynastym, więc na razie wstrzymam się z życzeniami. Za to nie powstrzymam się od zachęcenia was do lektury tego numeru FPP Actiona, który powinien zaciekawić zarówno fanów gry Quake 3 Arena, jak i Unreal Tournament. Jeśli nie wierzycie, przeczytajcie i przekonajcie się sami. Nie zapominajcie również o FPP MegaZinie, który znajdziecie na cedeku i stronie internetowej - www.fpp.cdaction.pl.

Unreal Arena v1.0

Kto z nas nie pamięta kłótni na temat tego, która gra jest lepsza - Quake 3 Arena czy Unreal Tournament? Zresztą nie ma co daleko sięgać w przeszłość, gdyż dyskusje na ten temat mają miejsce i obecnie. Jakiś czas temu pojawił się facet, który chciał rozwiązać ten problem... łącząc obie gry! Jako że bliższy był mu silnik Q3A, wykombinował, że stworzy mod właśnie do tej gry, łączący najlepsze elementy obu - UT i Q3A. Projekt nazwał Unreal Arena. Niestety pod koniec września stwierdził on, że nie ma już czasu, aby dokończyć UA i w związku z tym wypuścił niedokończony mod oraz udostępnił wszystkie własne materiały, licząc na to, że ktoś przejmie po nim pałeczkę i doprowadzi produkcję Unreal Areny do końca.

Zbyt wybitnym programistą póki co nie jestem, więc na ukończenie Unreal Areny się nie porywałem, jednak do testowania jej niefinalnej wersji nikt namawiać mnie już nie musiał. Zanim jednak zaprezentuję, czym Unreal Arena w wersji 1.0 jest, kilka słów o tym, czym ten mod... miał być. Otóż, plan był taki, aby dać możliwość rywalizacji graczom Q3A z graczami UT, przy czym obie strony miały się czuć jak w domku. Szalone - ale możliwe! Wykonanie takiego założenia miało polegać na zaimplementowaniu - za pośrednictwem moda do Q3A - takich elementów z UT, jak np. broń, mapy, power-upy, postaci, dźwięki itp. W trakcie gry zawodnik do wyboru miał mieć dwie klasy - UT i Q3A. Problemem mogła się okazać arena, bo o ile każdy mógłby wybrać, czy chce korzystać z broni z UT, czy Q3A, o tyle jednocześnie na dwóch mapach grać się nie da. Co jednak zrobić, życie jest sztuką kompromisów.

Tak miało być, a jak jest? Rzeczywistość nie jest już taka różowa. Unreal Arena to mod wprowadzający do Q3A tylko niektóre elementy z UT i to często w pozostawiający wiele do życzenia sposób. Mapek znanych z UT w menu Unreal Areny widnieje sześć, z czego jednej nie udało się uruchomić, a jednej nie ukończono. Mimo to konwersje map wyszły tu całkiem fajnie. Prawidłowo odwzorowano układ pomieszczeń, tekstury i udźwiękowienie znane z UT. Jednak do uzyskania pełnej iluzji potrzeba jeszcze postaci wyglądających tak jak te w UT, broni i fizyki przynajmniej przypominających te z Tournamenta, a w tej kwestii jest niestety dużo gorzej.

Postaci z UT nie ujrzymy tu wcale, a z bronią jest tylko nieco lepiej. Dostępne są cztery narzędzia zbrodni, a konkretnie Enforcer, Shockrifle,

Pulse Gun, Rocket Launcher, przynajmniej tylko te pukawki udało mi się wypatrzyć. Co gorsza, mimo że autor opisuje, w jaki sposób uruchomić drugi tryb strzału, w moim przypadku ten nie zadziałał, a to już znaczne ograniczenie. Co ciekawe, podczas gry klasą z Unreala Rocket Launchera mamy na stanie po każdym odrodzeniu, a to daje sporą przewagę nad przeciwnikami. Ponadto nawala w grze autocelowanie znane z UT. W UA włącza się ono za szybko i zbyt często, przez co zdobywanie kolejnych fragów za pomocą rakietnicy z UT jest dziecinnie proste. Przyjemność z gry psuje też to, że broń z UT lubi znikać z ekranu.

Próżno w UA szukać jakiś power-upów z UT, nie lepiej ma się sprawa fizyki, która tej z UT za bardzo nie przypomina. Jak na dłoni widać na mapce DM-Morpheus, na której - jak wiemy - większość stref znajduje się pod wpływem niskiej grawitacji. Osobiście grało mi się na niej dużo gorzej i oporniej niż w jej odpowiednik z UT. A skoro już o tej mapce mowa, warto wspomnieć parę słów o tym, jak w UA radzą sobie botki z Q3A. Po pierwsze, niestety występują one przeciwko nam jako klasa Quake'a. Poza tym często trudno im się zaaklimatyzować w nowym środowisku, jak ma to miejsce choćby na wspomnianej już mapie DM-Morpheus, na której to boty popełniają seryjne samobójstwa, spadając z platform. W sumie to problem jest tu nawet z ustrzeleniem takiego delikwenta w taki sposób, aby ten wcześniej sam nie odebrał sobie życia.

Zapewne czekacie, aż wystawię temu modkowi jakąś bardziej

czytelną ocenę. Jeśli tak, to rozczaruję was. Nie ma sensu oceniać czegoś, co - jak sam autor twierdzi, jest ukończone może w 50%. Należy jednak zaznaczyć, że mimo tych wszystkich błędów i niedoróbek, mod wciąga, przynajmniej na chwilę, co świadczy z kolei o tym, że drzemie w nim duży potencjał. Pozostaje więc chyba zmówić paciorek w intencji tego, aby znalazła się kompetentna i zdolna osoba, której uda się doprowadzić projekt do końca, czego wam, i sobie, życzę.

Na koniec info dla zainteresowanych Unreal Areną - ważący 25 MB mod w wersji 1.0 znajdziecie w downloandzie strony www.fpp.cdaction.pl (Download=>Quake][Arena=>Mody), a opcjonalną muzykę i paczkę dla osób, które chciałyby się ewentualnie zająć dokończeniem UA - znajdziecie na stronie http://www.planetquake.com/meanarena/UT_2_Q3.html.

FPP MegaZin nr 23 na CD

No i proszę, mimo wszystko udało się zmontować kolejny numer FPP MegaZinu - i to z satysfakcjonującym rezultatem. Miejmy nadzieję, że w kolejnych miesiącach będzie jeszcze lepiej. Póki co zachęcam do zajrzenia do nowego FPP MZ i lektury zawartych w nim artykułów. Na szczególną uwagę zasługuje wywiad z panami z id Software na temat Dooma III (z tego miejsca wielkie dzięki dla ViruSa, który zdobył pozwolenie na jego wykorzystanie), oczywiście w polskiej wersji językowej. A co poza tym w FPP MegaZinie? Tematem numeru tym razem jest Final Doom, ponadto poczytać możecie zapowiedzi (XIII i Painkiller vs DOOM3), recenzje (Operation Flashpoint Gold i Medal of Honor: AA), felietony i kącik twórczy. Nie zabrakło również downloadu - znajdziecie w nim mapki do RTCW: Enemy Territory, Unreal Tournament 2003 i Quake 3 Arena. Zawiera on też częściową polonizację gry RTCW: Enemy Territory oraz dwa mody: do Medal of Honor: Spearhead (podmienia pistolety na bagnety) i Quake'a II (poprawia grafikę).

NEWS

Painkiller – MP test

Jesteście ciekawi, co będzie zawierać multiplayer test gry Painkiller? Proszę bardzo. Znaleźć w nim będzie można jedną mapkę duelową, czyli przeznaczoną do rozgrywania pojedynków jeden na jednego i mapkę do walki FFA. Jeśli chodzi o broń, udostępnione zostaną zabawki, takie jak PainKiller, StakeGun/Grenade Launcher, Chaingun/Rocket Launcher. Będzie też można korzystać z dwóch powerupów, mianowicie Quada i Weapon Modifiera. Więcej ciekawych informacji na temat samej gry znajdziecie na jej polskim forum, na które traficie, wpisując w przeglądarce adres www.peoplecanfly.com/board/.

eMZeta powraca na antenę Radia Quatro!

Po kilkumiesięcznej przerwie audycja FPP MegaZinu powraca na antenę internetowego Radia Quatro! Będziecie jej mogli słuchać w co drugi piątek, między godzinami 20.00 a 21.00. Za mikrofonem tym razem zasiądzie jeden z redaktorów FPP MZ, a konkretnie Przemysław Szews, czyli Leslik_ORI. Więcej informacji na temat tak radia, jak i tego, w jaki sposób można go słuchać, znajdziecie na stronie www.rq.pl. Serdecznie zachęcamy do słuchania, bo warto!

RADIOQUATRO

Chandrze mówimy – nie!

Najlepszą metodą pozbycia się jesiennej chandry jest uśmianie się do łez. Mamy nadzieję, że porcja poniższych tekstów wyszperanych w zakamarkach Sieci rozbawi was tak, jak było to w naszym przypadku. Miłego „chechania"!

Wiesz, Ewa, jak to było?

Jusz f potstafofce pani mnie spytała ile jest tfa rasy tfa fiec jej mofie se stery a ona to mnie: jak ty mufis, to ja jej se stery psecies jest a ona ale jak ty mofis ciebie srosumiec nie mosna ty fes ic to lekasza, no to posłam. Zagladali mi do nosa to usu to kartla i nic. No jakos tam te podstafofke skoncyłam, posłam to kimnasjum. A tam profesorka pyta mnie: pofiec no mi ciecko kto napisał lalke, fiec jej mofie se Prus a ona na mnie jak nie skocy. jak ty mofis mofi, ty sie fes ic zpadaj do lekasa, topie cos jest. No to posłam, sbatali mnie wsystko ale nic nie snalesli wiec co pyło ropic. Jakos tam sie utało skoncyc te kimnasjum. Posłam na stutia i jus na pierwsych sajeciach profesor mnie o cos tam pyta i snow to samo, do lekasa mnie wygnali, snofu nic nie snalesli i tyle. No jakos te stutia psemencylam, i posnałam Psemcia. No mofie ci co sa facet. Ale tes w noc poslubna pyta mnie kochas mnie to ja mu mofie se ocywiscie se cie kofam a on jak na mnie nie ksyknie, ty jak ty mofis mowi, to ja mu na to psecies mofie se cie kofam ale on tfardo to mnie ale jak ty mofis ciepie srosumiec nie mosna mofi ty fes ic to łasienki i sie mose wysmarkaj cy co. No i posłam to łasienki, fsiełam papielku i se wysmarkałam...

...i od tej pory mówię normalnie.

Przestępczość (nie)zorganizowana

Mówi się, że największym problemem Amerykanów jest przestępczość. Jeśliby popatrzeć na to, co się tam wyrabia, też tak uważamy...

•Złodziej wparował do banku i wymachując bronią, głośno zawołał: NIE RUSZAĆ SIĘ! TO JEST NEBANY JAPAD!!! Przez moment wszyscy byli cicho, ale już po chwili rozległy się pierwsze parsknięcia. W końcu wszystkich ogarnęły spazmy śmiechu. Nawet strażnik nie był w stanie zareagować, bo tarzał się po ziemi i trzymał za brzuch. Zaskoczony i zawstydzony rabuś uciekł i nadal jest na wolności! Na pamiątkę tego czynu w banku wmurowano tabliczkę z pamiętną kwestią: „NIE RUSZAĆ SIĘ! TO JEST NEBANY JAPAD!!!".

•Policja w Oakland spędziła dwie godziny, próbując zmusić uzbrojonego szaleńca, który zabarykadował się w swoim domu, do opuszczenia budynku. Dopiero po wystrzeleniu dziesięciu pojemników z gazem łzawiącym policjanci odkryli, że ów szaleniec stał obok nich i razem z nimi krzyczał:
- Proszę! Posłuchaj ich i poddaj się!

•Inny zamaskowany szaleniec sterroryzował atrapą pistoletu motocyklistę i zmusił go do zawiezienia siebie samego do dwóch różnych bankomatów. Tam porywacz zaczął okradać, jak się potem okazało, własne konto. Policji tłumaczył, że miał jakiś plan, w którym miał okraść samego siebie i dostać odszkodowanie, ale się w tym pogubił...

•Pewien mężczyzna wszedł do sklepu z odzieżą i grożąc pistoletem, zażądał

od sprzedawcy pieniędzy. Ponieważ sklep dopiero co otwarto, w kasie były same drobne. Jednak niestrudzony rabuś związał sprzedawcę i zamknął go na zapleczu. Następnie przez 3 godziny sam stał za ladą i pełniąc obowiązki sprzedawcy, bardzo się starał napełnić kasę. W końcu przybyła policja (wezwana przez sprzedawcę z zaplecza, który się w tym czasie uwolnił) i zamknęła lewy interes.

•Po błyskawicznej akcji policji zatrzymano kilka osób podejrzanych o napad na sklep. Ustawiono je za specjalną szybą w celu rozpoznania przez świadka. Kiedy jednemu z podejrzanych kazano wyjść przed szereg i powiedzieć: „Dawaj forsę albo strzelam", ten odpowiedział z oburzeniem: „Ale to nie tak! Ja krzyczałem co innego!!!".

•W Wichita (Kansas) policja aresztowała 22-letniego mężczyznę w hotelu lotniskowym po tym, jak próbował zapłacić dwoma sfałszowanymi banknotami o 16-dolarowym nominale.

•Za to w Saint Louis autobus wiozący pięć osób zderzył się z samochodem. Do czasu przybycia policji czternastu przechodniów weszło do autobusu, położyło się na podłodze i zaczęło się skarżyć na bolące kończyny oraz kręgosłup. Żadna z firm ubezpieczeniowych nie miała podstaw do odrzucenia ich wniosków o odszkodowanie...

•Kolejny mądry pan napadł na bank i uciekł z pieniędzmi z sejfu. W trakcie ucieczki pracownicy banku odpalili małe ładunki wybuchowe z farbą, które miały oznaczyć pieniądze. Nieszczęsny rabuś, jak się potem okazało, upchnął je w spodniach. Rzecznik miejscowej policji tak to skomentował:
- Kilku przechodniów zauważyło, jak ten mężczyzna dziwnie skacze po ulicy i trzyma się za krocze. A następnie jak na jego spodniach pojawia się fioletowa plama. Ponieważ przestraszyli się - szybko zatrzymali przejeżdżający obok patrol policji. Reszta, czyli aresztowanie, potoczyła się już rutynowo...

•Mężczyzna włamał się do banku i ukradł kamerę. Problem polegał na tym, że ta wciąż nagrywała (wideo było zamontowane na posterunku Policji, a kamera miała własne awaryjne źródło zasilania). Policja łatwo namierzyła przestępcę...

•Inny facet podszedł do kiosku, położył 20$ i poprosił o rozmienienie ich. Kiedy sprzedawca otwarł kasę, mężczyzna wyciągnął pistolet i zażądał pieniędzy. Przestraszony sprzedawca oczywiście oddał mu je. Następnie przestępca zbiegł. Niestety, biedak zostawił swój banknot na ladzie, a w skradzionych pieniądzach było jedynie 15$. Prawnicy mieli spory problem z zakwalifikowaniem tego jako przestępstwo...

•Pewien pijaczek tak bardzo potrzebował ognistej wody (biedak czuł, że trzeźwieje), że postanowił obrabować sklep nocny. Stwierdził, że nie będzie się bawił w teatrzyk z bronią, a po prostu wybije szybę i zabierze z wystawy to, co zdoła unieść. Wziął wielki zamach i z całej siły cisnął cegłą... Na jego nieszczęście odbiła się ona od szyby i znokautowała go. Nieszczęśnik wylądował w szpitalu z poważnym urazem głowy. Jak się potem okazało, zamiast tradycyjnej szyby wystawowej, przezorny właściciel sklepu wstawił plexi-glass. A zajście sfilmowała jedna ze sklepowych kamer...

•Kobieta wychodziła ze sklepu, gdy podleciał do niej chłopak i wyrwał torebkę. Ta natychmiast zadzwoniła po policję i szczegółowo opisała przestępcę. Policjanci szybko ujęli młodocianego i zaprowadzili go na miejsce przestępstwa. Tam jeden z nich powiedział do kobiety:
- Proszę dokonać identyfikacji.
Ale ku zdziwieniu policjanta odezwał się chłopak:
- Tak, to tej kobiecie ukradłem torebkę...

•Dwóch rabusiów chciało otworzyć kasę i przymocowało do niej jeden koniec łańcucha, drugi zaś do zderzaka pick-upa. Niestety, nie docenili wytrzymałości kasy i urwali zderzak. Przestraszeni złodzieje szybko zbiegli, zostawiając oderwany kawałek samochodu. Policji, która przybyła na miejsce przestępstwa, nie pozostało nic innego, jak odczytać numery samochodu z rejestracji na zderzaku i aresztować bandytów.

•Pewien mężczyzna wszedł o 7.50 rano do Burger Kinga, wyciągnął broń i zażądał pieniędzy. Niestety, sprzedawca wytłumaczył mu, że nie może otworzyć kasy, dopóki ten czegoś nie zamówi. Przestępca zamówił hamburgera z cebulą. Jak się okazało, cebuli jeszcze nie dowieźli i chłopak w barze znowu nie mógł faceta obsłużyć. Niedoszły złodziej wściekł się i opuścił lokal.

•Para bardzo nerwowych rabusiów napadła na sklep muzyczny w Michigan. Pierwszy z nich krzyknął: „Nie ruszać się, bo zastrzelę!". Wtedy jego partner podbiegł do kasy i... dostał kulkę w plecy od... tego, który krzyczał. Potem w sądzie nerwowy strzelec tłumaczył się, że poniosły go nerwy i nacisnął spust, zanim zdążył przemyśleć sytuację. Prokuratora jednak to nie przekonało i facet poszedł do więzienia za napad na sklep oraz morderstwo.

•Pewna kobieta odwoływała się od mandatu. Gdy sędzia dowiedział się, że z zawodu jest nauczycielką, powiedział:
- Proszę pani, od lat czekam, aż na sali pojawi się jakaś nauczycielka.
I uśmiechając się kontynuował:
- Daruję pani mandat, ale musi pani napisać pięćset razy: „Nie będę przechodzić przez skrzyżowanie na czerwonym świetle".
Podobno kobieta zgodziła się - wolała pisać, niż płacić, co też uczyniła.

•Inny sędzia z poczuciem humoru - w Louisville, zdecydował, że przysięgli przesadzili z surowością kary, żądając 5005 lat więzienia za 5 napadów, porwanie i morderstwo. W swojej dobroduszności skrócił wyrok do 1001 lat. Skazanemu z pewnością ulżyło...

Co robimy po złapaniu gumy?

MĘŻCZYZNA
1. Powinniśmy poczuć szarpnięcie.
2. Przejechać jeszcze około 1 km, nasłuchując i obserwując przejeżdżające samochody - czy któryś nie złapał gumy.
3. Zatrzymać się na środku jezdni, wysiąść i obejrzeć wszystkie koła.
4. Zakląć i pokazać palec omijającym i trąbiącym kierowcom.
5. Zjechać na pobocze i wysiąść.
6. Wsiąść z powrotem do toczącego się samochodu.
7. Zaciągnąć ręczny i włączyć światła awaryjne.
8. Wysiąść wprost w głęboką kałużę.
9. Zakląć i pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
10. Wyjąć z bagażnika skrzynkę z narzędziami, teczkę, zakupy, jakieś papiery, szmaty, blachy, kawałek deski i inne śmieci.
11. Wyjąć lewarek, klucz do kół i koło zapasowe.
12. Zakląć na brud i smary, pokazać palec przejeżdżającej i trąbiącej ciężarówce.
13. Zdjąć marynarkę, założyć rękawice.
14. Wyjaśnić kierowcy ciężarówki, że to nie było do niego i że może schować swoją wielką łyżkę do opon i jechać dalej.
15. Podłożyć lewarek, ukradkiem pokazując palec odjeżdżającej ciężarówce.
16. Zacząć podnosić samochód.
17. Zakląć na wgnieciony próg.
18. Opuścić samochód, ustawić lewarek poprawnie.
19. Podnieść samochód.
20. Spróbować odkręcić koło.
21. Zakląć i pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
22. Opuścić samochód.
23. Poluzować śruby trzymające koło.
24. Podnieść samochód.
25. Odkręcić koło i rzucić je na jezdnię.
26. Dogonić toczące się koło i przerzucić je na pobocze.
27. Zakląć i pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
28. Spróbować założyć zapasówkę.
29. Rzucić wiązankę na pęknięte spodnie i pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
30. Założyć zapasówkę, przykręcić śruby.
31. Wrzucić lewarek, klucz do kół, teczkę, narzędzia, rękawice i resztę śmieci do bagażnika.
32. Z triumfem na twarzy pomachać przejeżdżającym samochodom, a potem i tak pokazać im palec.
33. Wsiąść do samochodu, zwolnić ręczny, wyłączyć awaryjne, ruszyć.
34. Przejechać 200 m, zatrzymać się, cofnąć.
35. Wrzucić przebite koło do bagażnika.
36. Zakląć z powodu niezałożonych rękawic, pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
37. Wsiąść, ruszyć, po 5 km usłyszeć dziwny dźwięk, zatrzymać się.
38. Wysiąść, przejść z powrotem ok. 500 m.
39. Znaleźć odkręconą śrubę.
40. Wrócić do samochodu, dokręcić wszystkie śruby we wszystkich kołach.
41. Zakląć i pokazać palec przejeżdżającym samochodom.
42. Wsiąść, ruszyć, przejechać 10 km, złapać następną gumę.

KOBIETA
1. Powinna poczuć szarpnięcie.
2. Zatrzymać się na poboczu, włączyć awaryjne.
3. Wyjrzeć przez okno.
4. Zauważyć przebite koło.
5. Zrobić zdumioną i urażoną minę.
6. Wyjąć z torebki komórkę.
7. Zadzwonić po męża, przyjaciela albo pomoc drogową.

Różnica w podejściu

Gdy NASA po raz pierwszy wysyłała astronautów w kosmos, doszła do wniosku, że zwykłe długopisy kulkowe nie będą działać w przypadku zerowej grawitacji. Aby temu przeciwdziałać, naukowcy z ramienia NASA pracowali niemal przez 10 lat i kosztem 12 milionów dolarów wynaleźli długopis, który pisze w zerowej grawitacji, do góry nogami, pod wodą, niemal na każdej powierzchni, włączając w to szkło - oraz w zakresie temperatur: od minusowych do +300 C. Kiedy Rosjanie natknęli się na ten sam problem, użyli ołówków...

Dzieci są autentycznie niemożliwe!

Same autentyki...
•Ostatnio byłam w odwiedzinach u mojej kuzynki i jej rocznego synka - Dawidka, który jest strasznym niejadkiem. Podczas obiadu mały wskazał na szafkę i poprosił, byśmy mu podały „egebege". Nie miałyśmy pojęcia, co to jest, ale wyjmowałyśmy wszystko, byle tylko malec chciał zjeść następną łyżeczkę. Kiedy już prawie cała zawartość szafki leżała na podłodze i stole, a Dawid dalej prosił o „egebege", spytałam:
- Dawidku, a gdzie jest „egebege"?
Mały z promiennym uśmiechem, rozkładając malutkie rączki, rzekł:
- Nie ma.
Po czym zaniósł się śmiechem...
[by Leilah]

•Jakieś 3 lata temu mój 8-letni (dziś) siostrzeniec bawił się z młodszą o rok sąsiadką. Piotruś wsiadł na rowerek i powiedział:
- Patrz, jak szybko jadę!
Dziewczynka odparła:
- Eee tam... mój tatuś ma „beemwuchę" - ona to dopiero zap**dala!!!
[by zwierzak]

•Po chodniku biegnie maluch (ze 2 latka) i wrzeszczy na całe gardło:
- Z djogi!!!! Z djogi!!!
Na to mój brat (w podobnym wieku) wielce zbulwersowany staje i stwierdza:
- Nie mówi się z „djogi" tylko „z dlogi", TY KLETYNIE!!!
[by poltergejst]

Do ciężko rannego w wypadku podchodzi ksiądz:
- Czy wierzysz w Boga?
- Chłopie, ja umieram, a tobie się na zagadki zebrało...

Dwie koleżanki w sklepie rozglądają się za ciuchami. Podchodzi do nich ekspedientka:
- W czym mogę pomóc?
- Szukam ciekawej sukienki na lato.
- Jakie ma pani wymiary?
- 170 cm, 50 kg, 90/60/90...
Na to koleżanka:
- No co ty, Kaśka?! Nie jesteś na Gadu-Gadu!

Komendant straży pożarnej zjawia się w remizie. Wolnym krokiem idzie przez korytarz do gabinetu. Siada za biurkiem, powoli wypija kawę, przeciąga się, ziewa i nie spiesząc się, włącza megafon - mówi:
- No, chłopaki, zbierać się! Jest robota! Pali się urząd skarbowy...

Pani w szkole:
- Z czego robi się kiełbasę?
Dzieci milczą.
- Jasiu, ty powinieneś wiedzieć - twój tata jest masarzem?
- Ja wiem, ale tatuś powiedział, że jak komuś powiem, to mnie zabije.

Errata

W opublikowanym w nr 10/03 tekście „Z przodu liceum..." zniknęła informacja, że powiedzonka te stworzyli współpracownicy i sympatycy serwisu joemonster.org. Oto pełna lista ich twórców: Ala_, Jared, MalinaA, Quartz, Paskud, Quixote, _Rene, Niq, Redi, Iskierka, Strzelec, Sloneczko, Grubel, Permanentny, Kinia, Whisky, Mprasek, Rtg. Sorki za to przeoczenie - i dzięki za fajny tekst.

GHOST

WCG

World Cyber Games

W dniach 26-27 września odbyły się w Paryżu rozgrywki Euro Cyber Games. Ponieważ brali w nich udział również Polacy, pojawiła się tam grupa polskich dziennikarzy. Dzięki uprzejmości firmy Samsung i ja tam byłem, miód i wino piłem.

Z tym miodem to może przesada, ale ponieważ Francja słynie z win, przy okazji poczęstunku spróbowałem - hick! - trochę.

Cała impreza odbywała się w centrum położonym na placu La Defense. Mieści się ono w nowoczesnej dzielnicy Paryża. Hotel dziennikarzy mieścił się w samym centrum, a graczy - kilka kroków obok. Na ECG nasz kraj reprezentowali Grzegorz Radzio (Unreal Tournament 2003), Krzysztof Czerwiński (StarCraft: Broodwar) i Maciej Krawczyk (WarCraft III).

Cała impreza rozpoczęła się w piątek 26 września o godz. 18.30 od ceremonii otwarcia. Rozpoczęła dla dziennikarzy, gdyż gracze już od 17.00 mieli spotkanie organizacyjne. Na ceremonii otwarcia - jak można się było spodziewać - najwięcej było przemówień. Po niej nastąpił poczęstunek dla gości, a o 21.00 w amfiteatrze rozpoczęto wieczór "Digital Awards".

Podczas tej uroczystości wręczono nagrody "Digital Awards" dla najlepszych gier 2003 roku oraz najbardziej obiecujących tytułów nadchodzącego 2004 roku. Nagrody zostały przyznane w kilku kategoriach (lista kategorii, nominowani i zwycięzcy na naszej stronie internetowej). Cały skład jury pochodził z Francji - a szkoda, bowiem przy międzynarodowej imprezie przydałoby się, aby tego typu nagrody były przyznawane przez większe i bardziej zróżnicowane grono sędziowskie. Dużym plusem były natomiast krótkie, ale ładne i ciekawe występy artystyczne różnych grup tanecznych. Były one przerywnikami, które rozdzielały rozdawanie nagród w poszczególnych kategoriach. Po tej uroczystości - o godz. 23.00, rozpoczęła się dyskoteka z poczęstunkiem.

Sobota 27 września rozpoczęła się dla dziennikarzy o godz. 9.00 rozpoczęciem turnieju. Gracze natomiast już od 8.00 musieli być w gotowości na swoich stanowiskach. Niestety jak się okazało - niepotrzebnie, gdyż pojawiły się trudności techniczne, czy to z samymi maszynami, czy to ich połączeniami sieciowymi. Było to na szczęście tylko niewielkim utrapieniem, gdyż jak się okazało, gracze nie tracili czasu i na stanowiskach, które działały prawidłowo, toczyli towarzyskie sparingi. W wolnych chwilach prowadzili też ze sobą dyskusje na temat ulubionych gier. W końcu po pokonaniu opornego sprzętu rozpoczęto oficjalne rozgrywki. Ze względu na krótszy czas do wykorzystania uproszczono zasady turniejowe.

Najmniejszy uczestnik rozgrywek Counter Strike

Grzegorz Radzio (UT2003) po lewej.

Maciej Krawczyk (Warcraft III).

Krzysztof Czerwiński (Starcraft).

Przyznam, że z podziwem obserwowałem biegłość graczy. Szybkość, z jaką obsługiwali klawiaturę, wprowadziłaby w kompleksy niejedną zawodową sekretarkę. A otwierające się i zamykające okienka w Warcrafcie i Starcrafcie migały niczym błyski lampy stroboskopowej. Mimo zaciętej walki - odniosłem wrażenie, że na ECG dominują dwa typy podejścia graczy do tego turnieju. Jedni potraktowali te rozgrywki jako rodzaj rozgrzewki przed finałami w Korei, a także możliwość podpatrzenia taktyki i sposobów gry konkurentów z innych krajów. Inni podeszli do sprawy bardziej poważnie, a to głównie ze względu na nagrody wypłacane w twardej walucie. Sporym zainteresowaniem cieszył się turniej Counter-Strike'a pań. I to nie tylko ze względu na to, że CS jest świetną grą, ale również dlatego, że uczestniczyły w nim ładne i sympatyczne zawodniczki.

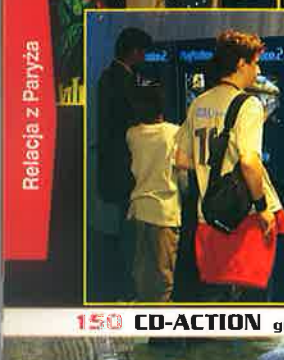
Dziennikarze też mieli możliwość wypróbowania własnych sił w starciu z zawodnikami. Muszę przyznać, że spróbowaliśmy. Gdy polscy dziennikarze grali między sobą, był to mniej więcej wyrównany poziom. Jednak później dosiadł się do nas jeden z graczy i w „try miga" pokazał nam, jak należy grać w UT 2003. Po tej bolesnej nauce więcej nie staraliśmy się konkurować z zawodnikami turnieju.

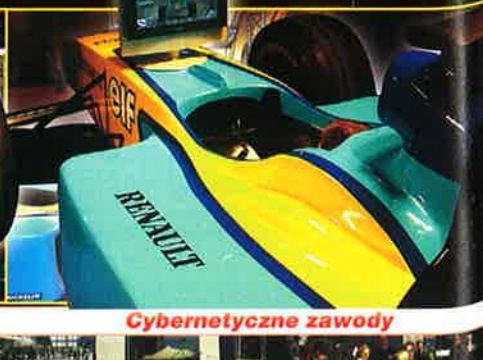
Oprócz samego turnieju w hali rozstawione były stoiska wystawowe. To firmy Samsung znajdowało się w centralnym miejscu hali, a drugie w namiocie przed budynkiem centrum turniejowego. Oprócz tego były stoiska z konsolami PlayStation oraz Xbox, stoisko NVidii, pisma Consoles, stanowiska promujące grę XIII oraz stoisko, przy którym można było podziwiać nakładkę na monitor, która w połączeniu z odpowiednim programem, stwarzała wrażenie trójwymiarowości obrazu.

Tymczasem same rozgrywki trwały do późnego wieczora. Większość udało się zakończyć do 22.00, tylko turniej CS pań trwał dłużej. Nasi zawodnicy niestety nie dostali się do finałów, ale bynajmniej nie odnoszę wrażenia, że było im z tego powodu przykro. Potraktowali ECG raczej jako rozgrzewkę. No, może tylko Maciek Krawczyk, któremu na dworcu w pierwszy dzień ukradziono aparat cyfrowy, żałował, że nie wygrał, bo miałby z czego kupić sobie nowy. Całą grupą powróciliśmy do kraju w niedzielę.

Na naszej stronie internetowej (www.cdaction.pl) znajdziecie więcej fotografii i informacji o imprezie. Między innymi listę finalistów w poszczególnych kategoriach.

Dziekuję firmie Samsung za zorganizowanie tego wyjazdu i umożliwienie mi wykonania dla naszych czytelników tej relacji.





ODEBRANO CI WOLNOŚĆ. CZAS JĄ ODZYSKAĆ.

STWÓRZ ARMIĘ MIEJSKICH PARTYZANTÓW I POPROWADŹ JĄ DO ZWYCIĘSTWA.

Oto nadszedł czas nieszczęścia dla mieszkańców Manhattanu. Wszyscy czekają na bohatera, który wyzwoli rozdarte wojną miasto i wypędzi najeźdźców. Pnij się w górę hierarchii ruchu oporu i stwórz armię bojowników wolności, którzy rozpoczną nową wojnę uliczną.

- Rewolucyjny system rekrutacji i dowodzenia, dowodzisz nawet 12 partyzantami
- Walcz z wrogiem, wykorzystując taktykę partyzancką i różne rodzaje broni
- Dynamiczna akcja trzecioosobowa na ulicach Nowego Jorku.
- Czteroosobowy tryb dzielonego ekranu

GRA TWÓRCÓW HITMAN 2™

16+

PC CD-ROM

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

lo-Interactive

EA GAMES

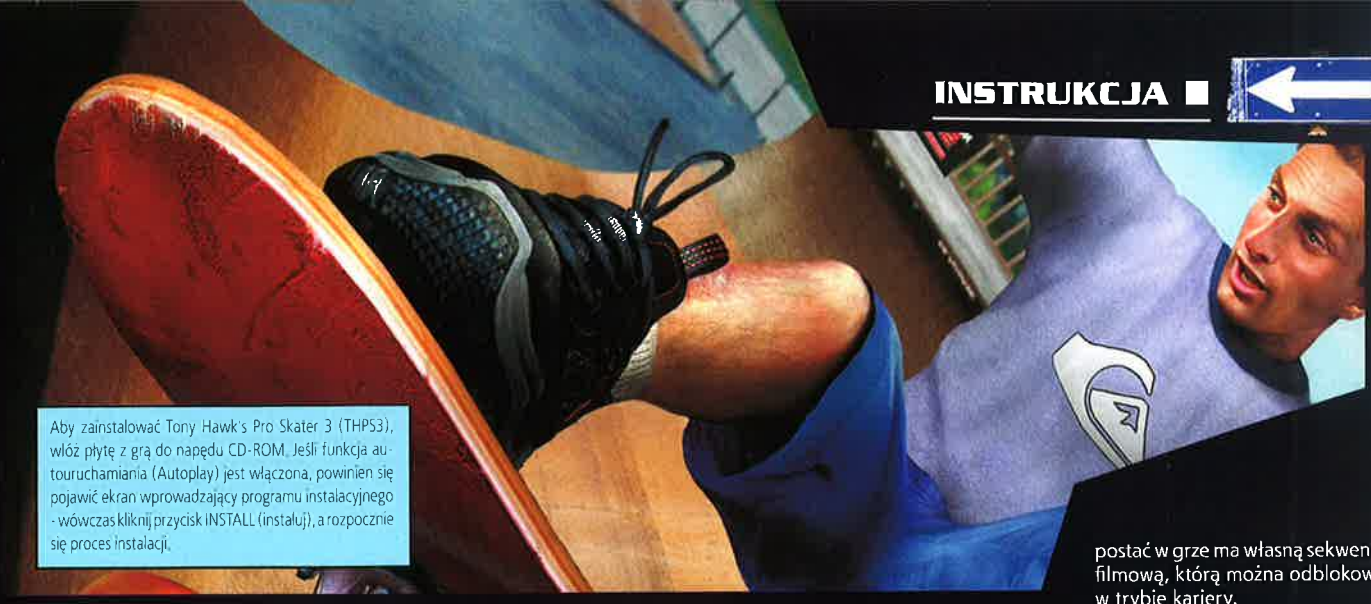
Challenge Everything

freedom-fighters.co.uk

© 2003 IO Interactive A/S. Wszystkie prawa zastrzeżone. Współwydawane i dystrybuowane przez IO Interactive A/S i Electronic Arts Inc. Freedom Fighters jest znakiem zastrzeżonym IO Interactive A/S. Electronic Arts, EA Games, logo EA Games oraz hasło „Challenge Everything" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. „PlayStation" i logo rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielonej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżonymi znakami towarowymi Nintendo © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

dance soul hip hop **radiostacja** nove rytmy

warszawa 101,5 fm olsztyn 91,9 fm gdynia 101,1 fm gdańsk 92,0 fm poznań 101,6 fm wrocław 106,9 fm kraków 93,7 fm rzeszów 96,4 fm



Aby zainstalować Tony Hawk's Pro Skater 3 (THPS3), włóż płytę z grą do napędu CD-ROM. Jeśli funkcja autouruchamiania (Autoplay) jest włączona, powinien się pojawić ekran wprowadzający programu instalacyjnego - wówczas kliknij przycisk INSTALL (instaluj), a rozpocznie się proces instalacji.

postać w grze ma własną sekwencję filmową, którą można odblokować w trybie kariery.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Pełna wersja instrukcji - na CD.

MENU GŁÓWNE

Aby rozpocząć grę, musisz wybrać jedną z poniższych opcji, używając w tym celu klawiszy kursora (ze strzałkami w górę/w dół) lub myszy, a następnie kliknąć przycisku ACCEPT (akceptuj).

TRYBY GRY DLA JEDNEGO GRACZA (SINGLE PLAYER MODES)

CAREER MODE (TRYB KARIERY)

Jesteś profesjonalnym skaterem, a zawodowcy z całego świata śledzą twoje osiągnięcia i starają się poprawić własne umiejętności oraz zwiększyć widowiskowość jazdy. Aby awansować na kolejny poziom, musisz wykonać zadania i robić postępy, które pozwolą dołączyć ci do elity. Staraj się być coraz lepszy przy każdym starcie, ucz się też nowych trików. I pamiętaj - nie jedziesz w tym roku na wakacje - jeżeli nie pokonasz wszystkich ośmiu poziomów...

Wskazówka: niektóre zadania do wykonania i lokalizacje ikon bonusów mogą być inne dla każdego ze skaterów. Spróbuj ukończyć grę wszystkimi trzynastoma zawodowcami (prosami)!

SINGLE SESSION (SESJA DLA JEDNEGO GRACZA)

Wybierz poziom dla jednego gracza - i już możesz jeździć, a podczas trwających dwie minuty sesji staraj się osiągnąć jak najwyższe wyniki i pobić nowe rekordy. Na początku dostępny jest tylko jeden poziom The Foundry (odlewnia). W miarę rozwiązywania zadań w trybie kariery uzyskujesz dostęp do kolejnych poziomów - tak jak w prawdziwym życiu.

FREE SKATE (tryb spokojnej jazdy)

Dla niektórych ten tryb jest tylko rozgrzewką, dla innych to samo życie. Wybierz ten poziom, by jeździć tak długo, jak tylko zapragniesz. Stawiaj poprzeczkę wyżej, wyżej i... jeszcze wyżej, aż będziesz gotowy zaprezentować triki podczas rywalizacji. Odblokuj kolejne poziomy w trybie kariery, a następnie dokładnie poznaj teren, pokonując je jeszcze raz w trybie spokojnej jazdy.

TUTORIAL (SAMOUCZEK)

Czy jesteś nowym człowiekiem w świecie gier THPS, czy też doświadczonym weteranem deski - odwiedź samouczek, aby poznać rady i wskazówki samego mistrza Tony'ego Hawka. Tony przeprowadzi cię przez cykl lekcji, dzięki którym dowiesz się wszystkiego na temat jazdy, a także poznasz kilka trików - rzecz niezbędna, jeśli chcesz zostać profesjonalnym skaterem.

TRYBY GRY DLA WIELU GRACZY (MULTIPLAYER MODES)

Gra THPS3 ma wbudowany system opcji, który pozwala rozpocząć własną sesję gry lub dołączyć do rozgrywki przez Internet dzięki sieciowej technologii Gamespy™. Do gry za pośrednictwem Internetu konieczna jest obsługa protokołu TCP/IP.

NETWORK PLAY (GRA SIECIOWA)

Za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej LAN będziesz mógł wziąć udział w symultanicznej grze z żywymi przeciwnikami (maksymalnie ośmioma) i łączyć się ze skaterami z całego świata.

KONFIGURACJA STEROWANIA

W tym miejscu wybierzesz i skonfigurujesz klawiaturę lub gamepad. Używaj klawiszy kursora ze strzałkami w lewo i prawo oraz w górę i dół, aby dopasować poszczególne ustawienia. Naciśnięcie klawisza ENTER włącza lub wyłącza żądaną opcję.

Auto Kick - wybierz On (włącz), aby uzyskać automatyczne przyspieszenie swojego skatera; albo Off (wyłącz), jeśli chcesz korzystać z ręcznego przyspieszenia.

Spin Taps (wirujące korkociągi) - wybór opcji On (włącz) zmieni funkcję klawiszy odpowiedzialnych w grze za wykonywanie korkociągów oraz obrotów w lewo i prawo. Gdy Spin Taps są aktywne - wystarczy nacisnąć klawisz obrotu w lewo lub prawo, aby skater wykonał w powietrzu kilka obrotów o 180 stopni.

POZIOM DŹWIĘKU

Sound FX Volume (głośność efektów dźwiękowych) - do zwiększenia lub zmniejszenia głośności należy używać klawiszy kursora ze strzałkami w lewo lub prawo.

UWAGA!
Jeżeli głośność muzyki zostanie ustawiona na 0, podkład muzyczny z gry zastąpią dodatkowe efekty dźwiękowe.

SEKWENCJE FILMOWE

W trakcie gry odblokowujesz filmy, które zawierają wypowiedzi prosów i specjalne sesje pokazowe. Każda

STEROWANIE

W grze

Zjazd (Grind) - NUM 8
Skok (Jump)/Ollie - NUM 2
Chwyt (Grab) - NUM 6
Wykop (Kick) - NUM 4
Jazda po ścianie (wallride) - NUM 8 w momencie gdy znajdujesz się w pobliżu ściany
Manual (jazda na swóch kółkach) - klawisze kursora ze strzałkami: góra-dół lub dół-góra (nose manual). Klawiszami tymi możesz też balansowac.
Bez zasad (No Comply) - naciśnij klawisz kursora ze strzałką w górę i zwolnij NUM8
Triki Boneless/Fastplant/Beanplant - klawisze kursora ze strzałkami góra-góra i zwolnij NUM8
Styl revert - naciśnij NUM 7 lub NUM 9 podczas lądowania z dużej z dużej wysokości; możesz kontynuować combo w stylu revert,

Jeżeli chcesz zwiększyć efekt lub nabrać gwałtownie prędkości naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze numerycznej lub przycisk na gamepadzie.

Do przodu - W
Zatrzymanie - S
W lewo - A
W prawo - D
Zwrot o 180 stopni w lewo - NUM 1
Zwrot o 180 stopni w prawo - NUM 3
Nollie Stance -
NUM 7
Switch -
NUM 9

W shell'u

Poprzedni ekran - ESC
Kursory - by poruszać się w górę/dół/lewo/prawo

Aby wybrać spośród opcji w menu, użyj klawiszy kursora ze strzałkami w górę lub w dół.

Chcąc poruszać się między Fastplant/strzałkami: podświetl żądany przycisk i naciśnij klawisz ENTER lub NUM 2, aby potwierdzić wybór.

Ponowne uruchomienie gry (Game Reset).

Aby przerwać trwającą rozgrywkę, naciśnij klawisz ESC, co spowoduje zatrzymanie gry. Wybierz „End Run" (koniec gry) i „Quit" (wyjście), a następnie kliknij na YES (tak), aby wyjść, lub NO (nie), jeśli zdecydowałeś się powrócić do gry. Możesz również zapisać przerwaną grę - wybierz „YES" (tak), aby zachować osiągnięcia uzyskane podczas rozgrywki, lub „No" (nie), jeśli nie chcesz zapisywać stanu gry. Z tego miejsca powrócisz do ekranu Głównego Menu.

Przeżyj wyobraźnię!

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W GRUDNIU POLUJ NA SERIĘ „SCIENCE FICTION & FANTASY" I DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O BOHATERACH GRY „ZAPOMNIANE KRAINY".

HYPER@CPLUS.COM.PL

„ZAPOMNIANE KRAINY – RASY FAERUN"

© WIZARDS OF THE COAST.
PRAWA DO POLSKIEGO WYDANIA: ISA SP. Z O.O.

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

Gold Editon
Majesty

Instalacja

Umieść płytę z grą w napędzie CD-ROM. Jeśli napęd ma włączoną opcję automatycznego odtwarzania, po chwili program instalacyjny uruchomi się automatycznie.

Jeżeli masz wyłączoną opcję automatycznego odtwarzania, musisz dwa razy kliknąć Mój komputer, a następnie ikonę napędu CD. Odnajdź plik: Setup.exe, i uruchom go (znowu podwójne kliknięcie).

W Majesty obejmujesz tron młodego królestwa umiejscowionego w świecie fantasy. Jako władca podejmujesz wszystkie decyzje dotyczące jednego z państw, jakich w Ardanii wiele. Od ciebie zależy, czy doprowadzisz ją do rozkwitu, czy też ruiny. Wyzwania czekające tu na ciebie mają formę questów - są to wykreowane z dużą szczegółowością przygody dla pojedynczego gracza, z wieloma elementami losowymi (nie przewidzianymi z góry). Oprócz rozgrywania przygotowanych questów, istnieje też możliwość swobodnego wygenerowania nowych scenariuszy (Freestyle Scenarios). Można je potem rozgrywać zarówno w trybie dla wielu (Multiplayer), jak i jednego gracza (Single player).

Po uruchomieniu gry pojawi się ekran tytułowy z menu głównym. Pokrótce przedstawiamy zawarte w nim opcje.

Play Game
Wpisz imię nowego gracza, by rozpocząć zupełnie nową rozgrywkę, lub wybierz imię istniejącego monarchy, aby w jego skórze zmierzyć się z kolejną przygodą.

Load Game
Wczytuje uprzednio zapisany stan gry.

Multiplayer
Rozpoczyna rozgrywkę wieloosobową.

Adjust Levels Głośność
muzyki i efektów

Credits
Lista płac

Cinematics
Odtwarza film wprowadzający do gry.

High Scores
Aby zobaczyć najlepsze wyniki (mierzone w punktach z uwzględnieniem różnych parametrów), kliknij High Scores bądź też błyszczący kielich, stojący za świecami.

Exit Game
- pa, pa...

W chwili obecnej najbardziej interesuje nas - rzecz jasna - rozłożona na stole mapa. Kliknij ją, aby rozejrzeć się w dostępnych questach. Zanim się one ukażą, zostaniesz poproszony o wpisanie imienia dla władcy. To właśnie na jego konto zapisywane będą wszystkie porażki i zwycięstwa. Po wpisaniu imienia kliknij Accept, by kontynuować.

Oczom twym powinna się ukazać magiczna mapa Ardanii. Specjalnymi ikonami zaznaczono na niej dziewiętnaście questów. Kiedy kursorem myszki wskażesz jeden z nich, na pasku tytułowym u góry ekranu wyświetli się jego nazwa. Zwróć uwagę, że mapa jest zbyt duża, aby w całości mieściła się na ekranie. Przesuń kursor do krawędzi ekranu, by poruszać się po mapie i oglądać niewidoczne dotychczas obszary oraz questy (widok powinien przesunąć się w stronę krawędzi ekranu, do której zbliżasz kursor).

Niektóre z przygód nie są dostępne od razu, po rozpoczęciu nowej gry. Zamiast ikon odnoszących się do tych questów zobaczysz znaki zapytania. Są to zadania ukryte, których nie się podejmiesz, dopóki nie ukończysz innych. Wymagania, jakie musisz spełnić w celu rozpoczęcia takiego questu, są wyświetlane na pasku tytułowym (u góry ekranu). Jeśli wypełnisz dany warunek, będzie on wyświetlany w postaci wyblakłego napisu.

Skróty klawiszowe

tutaj podajemy tylko te podstawowe. Pełną klawiszologię znajdziesz w polskiej/angielskiej wersji instrukcji dostępnej na CD.

[Esc] - otwieranie menu opcji
[F1] - wybranie pałacu
[F9] - włączenie/wyłączenie nazw jednostek
[F10] - włączenie/wyłączenie paskow ze stanem życia
[F11] - zmienienie poziomu zbliżenia głównej mapy
[F12] - zmienienie minimapy
[Spacebar] - włączenie/wyłączenie flag ataku na głównej mapie
[Backspace] - centruje główną mapę na bohaterze, który ostatni się odezwał
[`] - kasuje wybrany zwój z wiadomością
[Tab] - wraca na poprzedni ekran, o ile jest to możliwe
[Del] - przerywa wykonywanie obecnej akcji
[<] - zmniejsza szybkość gry
[>] - zwiększa szybkość gry

MENU OPCJI
[E] - informacje o queście
[S] - zapis stanu gry
[L] - wczytanie stanu gry
[A] - ustalenie poziomów
[R] - rozpoczęcie questu od nowa
[M] - powrót do głównego menu
[Q] - wyjście z gry Majesty

PAŁAC
Okno kontrolne
[S] - statystyki
[B] - budynki
[O] - lista bohaterów
[R] - nagrody

WYBÓR BUDYNKÓW
[I] - włączenie/wyłączenie ikon
[U] - włączenie/wyłączenie wyświetlania niedostępnych budynków
[?] - pomoc
[B] - wybranie zaznaczonego budynku

BUDYNKI
Okna kontrolne
[R] - rekrutacja nowego bohatera lub przeprowadzenie badań
[U] - ulepszenie budynku, czyli jego awans na wyższy poziom
[H] - bohater
[S] - zaklęcia
[X] - zniszczenie budynku
[?] - pomoc

BOHATEROWIE I GOŚCIE
[M] - członkowie gildii/mieszkańcy budynku
[V] - goście
[D] - szczegółowe informacje o bohaterze
[Z] - przeniesienie kamery tak by pokazywała bohatera
[S] - wybór bohatera

OKIENKO KONTROLNE BOHATERA
[E] - zaklęcia
[I] - przedmioty
[T] - informacje statystyczne
[X] - odprawienie bohatera ze służby
[?] - pomoc

LISTA BOHATERÓW
[H] - lista bohaterów
[B] - lista budynków
[E] - lista gierm ków
[D] - lista szczegółowa
[A] - sortowanie alfabetyczne listy
[L] - sortowanie listy według poziomów doświadczenia
[T] - sortowanie listy według typu
[S] - wybranie bohatera/budynku /giermka

NAGRODY
[A] - flaga ataku
[E] - flaga eksploracji

GILDIA WOJOWNIKÓW
[C] - przywołanie wojowników

GILDIA ŁOTRZYKÓW
[E] - wymuszenie podatków

GILDIA ŁOWCÓW
[M] - przeniesienie obozu

ŚWIĄTYNIA KROLMA
[K] - szał Krolma

WIEŻA CZARODZIEJÓW
[E] - zaczarowanie wieży
[?] - pomoc

PLAC TARGOWY
[R] - wynalazki
[X] - zniszczenie budynku
[?] - pomoc

POLE TURNIEJOWE
[H] - turniej walki wręcz
[A] - turniej łuczniczy
[M] - turniej magiczny
[C] - turniej open - każdy na każdego
[N] - bez turnieju
[V] - goście
[R] - wynalazki
[X] - zniszczenie budynku
[?] - pomoc

DOM GRY
[B] - postawienie na niebieskie
[R] - postawienie na czerwone
[G] - postawienie na złote
[S] - zakręcenie kołem
[M] - postawienie nowego zakładu
[+] - zwiększenie stawki zakładu
[-] - zmniejszenie stawki zakładu
[?] - pomoc

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent z nr. 12/03
  - NERO
  - FOTO
  - PCF
- na 6 miesięcy w cenie 99zł
- na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

- Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- Kartą kredytową:
  - VISA Classic
  - VISA Business
  - Polcard
  - PBK Styl
  - EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Prenumerata obejmuje wydania w wersji z płytami CD
Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ !

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	222 zł
w prenumeracie tylko	174 zł
oszczędność:	48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

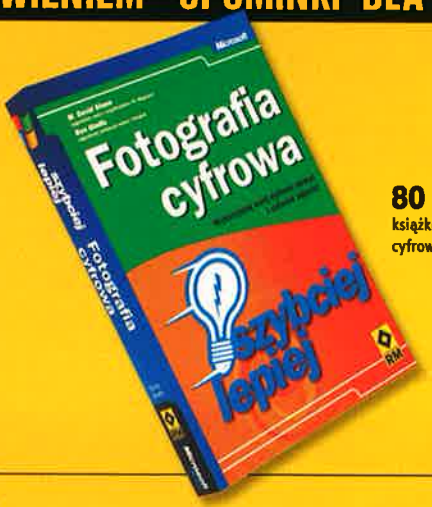
za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	111 zł
w prenumeracie tylko	99 zł
oszczędność:	12 zł

ponadto:
GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 240 osób

80 osób otrzyma książkę "Nero to proste"



80 osób otrzyma książkę "Fotografia cyfrowa"

80 osób otrzyma **2 gratisowe** wydania PC Format - nr 3*

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Uwaga PC Format przyjmujemy od numeru 1/2004, jeśli już masz prenumeratę tego magazynu, to dopiszemy kontynuację.

Fundatorem książek jest:
Wydawnictwo RM
www.rm.com.pl

Księgarnia wysyłkowa:
skr. poczt. 144
00-987 Warszawa 4
tel. (0-22) 813 41 45
faks (0-22) 677 14 25
e-mail: sklep@rm.com.pl

*Wypełnij odpowiednie miejsce na kuponie zamówienia

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

Tipsy

Age of Mythology: The Titans

Podczas grania naciśnij [Enter] i wpisz:
TROJAN HORSE FOR SALE - 100 drewna
JUNK FOOD NIGHT - 1000 żywności
ATM OF EREBUS - 1000 złota

Freedom Fighters

Aby wpisywać kody, najpierw musisz zmodyfikować plik: **freedom.ini**, znajdujący się w głównym katalogu z grą (wcześniej warto zrobić jego kopię). Otwórz go w dowolnym edytorze, np. Notatniku, i dodaj doń linijkę:

EnableConsole 1

Zapisz plik i uruchom grę. W czasie misji wystarczy nacisnąć tyldę, by włączyć konsolę, a następnie wpisać dowolny z poniższych cheatów:
god 1 - niezniszczalność
giveall - wszystkie bronie
infammo - niekończąca się amunicja

Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil

Wystartuj grę z dopisanym do linii poleceniem **-xxx** (gdzie xxx to nazwa. Np. -nofog).

Znaczenia większości cheatów bez problemu można się domyślić, w przypadku reszty - cóż, eksperymentujcie. :)

Lista cheatów
nofog; startmap (map); mod; scrollfps; scrolldist; dialogcheck; defaultparty; 3dsound; cleanproto; dicetest; mipmapping; noantialiasing; maxrefresh; geometry; window; shadow_blobby; shodow_map; shadow_poly; pathtimelimit; pathlimit; msmousez; nonmsmousez; norandom; animdedug; doublebuffer; nosound; fpse =)

Killing Time

SCOOBYSNACK - 200% energii
IAMAPOOPHEAD - god mode
WHOOPDANG - wszelka broń i amunicja
IDKFA - pa, pa

Tipsy o nieustalonym działaniu
OPENSEZME; BODYBAGS; BURGER; EDGE; STRYDER; CRYPTO; MAD DOG; CHOW YUN FAT; JOHN WOO; GARYLAKE

Majesty

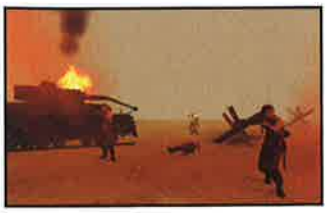
Podczas gry naciśnij [Enter] i wpisz:
victory is mine - wygrałeś!
I'm a loser baby - buuuu...
fill this bag - 10 000 złota
revelation - odkrywa mapę
build anything - wszelkie budowle są dostępne
give me power - wszelkie czary są dostępne
cheezy towers - czary nie mają limitu zasięgu
restoration - odnawia Hit Points
frame it - ilość FPS
grow up - jeden z twoich bohaterów awansuje o 5 leveli!
now you die - giń!!!

Tipsy działają też przy data-dysku (Northern Expansion)!

Medal of Honor: Allied Assault - Breakthrough

Dopisz do linii komend: **+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1**. Uruchom grę. W czasie gry naciśnij [~], wpisz cheat, naciśnij [Enter]:
dog - god mode
fullheal - energia na maksa
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry
fullheald - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x y z - teleportacja do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks. 100)
kill - pa, pa
giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie
maplist - wyświetla wszystkie dostępne mapy (kliknij dowolną mapę, by się na niej znaleźć)
mapa [xxx] - skok na level o nazwie xxx

Tryb TPP w MOH - w konsoli wpisz: toggle cd_3rd_person.



No Man's Land

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz cheat, ponownie naciśnij [Enter]:

GOLDENMONKEY - + 1000 złota
WICKEDWANGO - + 10 000 surowców
RAINBOWRING - widzisz całą mapę
WHEELOFMAYHEM - pa, pa
BLOODMODE - duuużo krwi
MUDHUT - wróg atakuje!
BAMBOOZLE! - ???
ANGELPASS - ???
BACKWARDSBONUS - ???
HOPPINGBONUS - ???

Skateboard Park Tycoon 2004

Podczas gry wpisz:
iamacheater - aktywizuje cheat mode
catdebug - debug mode
enginedebug - ???
moviecapture - ???

Możesz też używać - po aktywizacji cheatów - kombinacji klawiszy:
ALT + Z - więcej skate'ów
ALT + C - tryb praktyki, więcej skate'ów, bonus
CTRL + M - dodatkowe 10 000 $

Star Wars: Jedi Academy

Aby wpisywać cheaty, najpierw podczas gry włącz konsolę, naciskając klawisze [Shift] i [~] (tylda), a następnie wpisz: **devmapall**. Teraz w konsoli wpisujesz któryś z poniższych kodów:
god - god mode
noclip - przechodzisz przez ściany
notarget - wrogowie będą cię ignorować
kill - giniesz
give all - dostajesz wszystkie bronie oraz życie i pancerz na maksa
give health - dostajesz 100% zdrowia
give armor - dostajesz 100% pancerza
give ammo - dostajesz 100% amunicji
npc kill all - zabija wszystkich wrogów
undying - dead mode
quit - kończy grę

State of Emergency

• **Dostęp do postaci w Kaos Mode**
Freak - użyj revolution mode i przejdź Chinatown
Spanky - użyj revolution mode i przejdź Mall
Bull - użyj revolution mode i przejdź East Side

• **Dostęp do map w Kaos Mode**
Chinatown - zdobądź 25 000 p., stosując Kaos Mode w Capital City Mall
East Side - zdobądź 50 000 p., stosując Kaos Mode w Chinatown
Corporation Central - zdobądź 100 000 p., stosując Kaos Mode w East Side

• **Zdobądź Last Clone Standing Game**

Użyj Kaos Mode i zalicz tryby 3- i 5-minutowe na mapie

• **Zdobądź Unlimited Time**
W Kaos Mode przejdź wszystkie mapy z Arcade Mode

Tiger Woods PGA Tour 2004

Wpisz tipsy dużymi literami. Jeśli wpisałeś je poprawnie, Tiger powie 'Oh yeah'.
THEKITCHENSINK - wszystkie pola i golfiarze
ALLTHETRACKS - wszystkie pola
CANYOUPICKONE - wszyscy golfiarze
4REDSHIRTS - Tiger w niedzielnym nastroju
ACEINTHEHOLE - Ace Andrews
DISCOKING - Dominic 'The Don' Donatello
SHORTGAME - Solita Lopez
DWILBY - Hamish 'Mulligan' McGregor
EMERALDCHAMP - Takeharu 'Tsunami' Moto
BEVERLYHILLS - Val Summers
THENEWLEFTY - 'Yosh" Tanigawa
CEDDYBEAR - Cedric The Entertainer
DTBROWN - Downtown brown
EDDIE - Edwin 'Pops' Masterson
ERUPTION - Moa 'Big Mo' Ta'a Vatu
ICYONE - Erica Ice
SHERWOOD TARGET - sekretne pole

•**Fioletowe włosy**
Stwórz twarz postaci - idź do PRO SHOP. Będą tam „do wzięcia" fioletowe włosy (250 $).

Tony Hawk's Pro Skater 3

W menu wybierz **OPTIONS=>CHEATS** i wpisz:
Roadtrip - dostęp do wszystkiego
Backdoor - dostęp do cheat menu (naciśnij Pause)
Peepshow - wszystkie filmy (Movies w Options menu)
Yohomies - wszyscy skaterzy (plus 8 ukrytych!)
WeEatDirt - dostęp do wszystkich CAS
GiveMeSomeWood - wszystkie dechy :)

UFO: Aftermath

Otwórz plik: **config.cfg**, za pomocą edytora tekstu i dopisz linię:
KEY „cheats" BOOL TRUE
Wystartuj grę, naciśnij [Shift] + [~] - masz god mode.

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Kobieta w połowie jest prawdą, w połowie kłamstwem, a w całości - wielką niewiadomą.

Hej! Jeśli ten numer wyda się wam jakiś inny - za poważny, mało chamski itd. - to powiem jedno: to tylko dlatego, że co bardziej odjechane i pokręcone listy zachomikowałem do nr 13. Choć naturalnie i w tym AR będzie dużo radosnego debilizmu i spora dawka jadu - a to jest to wszystko, co sprawia, że lubicie czytać tę rubrykę (nie zaprzeczać!!!). To tytułem wstępu. Życzenia świąteczne - w 13-tce. Póki co - czytać, pisać listy, a przy czytaniu i pisaniu dobrze się bawić! To rozkaz! :)

Drugi oddech

Moim (jakże) skromnym zdaniem, złapaliście ostatnio coś, co ludzie zwą „drugim oddechem". Chodzi o to, że recki znów pisane są z polotem (co nie zawsze ostatnio się zdarzało), Na Luzie W KOŃCU śmieszy, wrócił stary Gamewalker (pół nocy płakałem z radochy), a i duet (trio?) S & J(& B?) się poprawił, i to ostro (znaczy się ubawprzyARmiałem setny). Nie wiem, co wam dają do kawy, ale ja też chcę to mieć. :))))

No problemo - cukier jest ogólnie dostępny, brudne skarpety też. Smacznego.

Druga rzecz to moja reakcja na „Schwytane w Sieci". Konkretniej chodzi o pseudoantyfanów, znaczy się tych, co pogodzić się nie mogą, że CDA wielkie jest. No, po prostu nie kumam ludzi. Mówią, że magazyn jest cienki. Mówić to sobie oni mogą. Niech lepiej palcem wskażą, które pismo w Polsce jest lepsze. Te wszystkie kultowe, których już nie ma. A dlaczego ich nie ma? Bo mało ludzi kupowało. A dlaczego mało ludzi kupowało? Bo wszystko, co najlepsze ludzie omijają? To pewnie dlatego Lepper nie jest prezydentem (jeszcze). A jak będzie - to znak, że pora z kraju pryskać. (...)

Oj, tak...

*I jeszcze jedna historyjka. (...) No więc wychodzę kiedyś przed blok z pieskiem. (...) Z pokoju na drugim piętrze mojego bloku: „PATRZ, JAKA K****!". I nie to, że krzyczał. Darł japę jak dziki Rex. A zaraz po tym - odgłos walenia pięścią w klawiaturę. Następnie: „K****! K****! K****! K****!!!". Wiecie, co pomyślałem? „Albo mu się komp zawiesił... albo gra w CM4".*

A najpewniej grał w CM4 i zawiesił mu się komp. :)

PS Lubię CDA jak Qń owies.

Nookie

Kumalacza

Kumalacza szyberdachy zakręcone... Pierwsza sprawa to Ladies' Corner..

eee... jakoś mi to nie pasuje. Przecież CDA to pismo dla użytkowników kompa, a jak go używamy, to liczy się to, co mamy między uszami, a nie nogami. Jeżeli ktoś się nie zgadza z tą modrą, eee, mądrą myślą - utwórzcie jeszcze „Żyd Corner", „Ludzie z Wypukłym Pępkiem Corner" albo „Człeki z Wsio Corner".

Mówiłem już, że dziewczyny - z uwagi na stosunkowo nieliczną ich obecność wśród graczy - będą w ten sposób dopieszczone... uhonorowane. Mogę pójść na kompromis, by LC zrobić w podobny sposób, co Schwytane w Sieci, albo np. by każdy list w tym dziale miał własny tytuł - ale sam dział był i będzie. No, chyba że przestaną doń pisać... Swoją drogą, coś faktycznie mniej piszą ostatnio...

Jak mamy się dzielić - to nie tylko podług płci!!!

Jak chcesz, to się dziel - nawet po skosie. Mi tam pasuje podział płciowy. :)

Druga sprawa to zbyt szczodre rozdawanie ocen 10/10 - odnoszę wrażenie, że nie patrzycie na grę z „długiej" perspektywy... i w ogóle jak mogliście dać DS 10/10?!

Bo uważaliśmy, że lepszego hack'n'slasha i ze świecą nie znajdzie. I co, kłamaliśmy? Rok chyba minął, a Dungeon Siege (i Diablo 2) w tej kategorii rządzi. Dyszka zasłużona - nie za innowacyjność, ale za to, że ze znanych już elementów stworzono coś tak wciągającego.

(...) W każdym razie w recenzji B & W było stwierdzenie, że byłaby by ocena 10, gdyby nie polska wersja, a później znajduję tę samą grę w „największe zawiedzenia" czy jakoś tak.

Łakowilk z Otwockiej kniei

Zgadza się. Tu, poniósł nas entuzjazm - nie tylko nas zresztą, bo wszyscy najpierw się zachwycali, a potem narzekali. Ale my się do tego przyznaliśmy... Nie twierdzę, że wszystkie 10/10, jakie daliśmy, są na bank zasłużone. (Do dziś np. mam kaca moralnego po Monsters Inc. - a sam na to głosowałem!) Jednak większość - na pewno. A kto się nigdy nie pomylił, niech pierwszy ciśnie we mnie cedek... auć! Który to?!

Smuggler na gorsze

Smuggler zmienił się na gorsze... teraz dzikuje jak arbuz nawiedzony, zamiast odpowiadać z dawnym rozsądkiem... Przykro mi to mówić - ale starzejesz się, Smuggler.

No patrz, a ja byłem święcie przekonany, że z każdym roczkiem lat mi ubywa - nawet już zacząłem myśleć o zainwestowaniu w pampersy.

Kiedyś - rok, dwa lata temu, AR było lepsze. Kiedyś Smuggler nie naska-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli opinie (różne) ludzi (też różnych) na temat CDA opublikowane w Internecie. Ortografia i styl tych wypowiedzi - bez korekty. Moje komentarze - bez sensu. Zapraszam! :)

Czemu nie lubię CDA?

Garbizaur: CD-Action jest najlepsze na rynku, bo nie ma nic innego. Nie lubię tego pisma.

•Zaczynamy - gówniane recenzje.

Postaramy się o parę moczowych i jedną rzygowatą, będzie urozmaicenie.

- obrażanie czytelników

...samą swoją obecnością na rynku. :)

- gry z pixelozą

Ty wiesz, ile nas kosztuje namówienie twórców, aby wprowadzili pikselozę do gier?! Teraz już niemal nikt tego nie potrafi robić! A ten jeszcze narzeka...

- cena

Podwyższymy, nie ma sprawy.

- porąbana redakcja (Smuggler - nie lubię cię).

Buuu... :(teraz trzy dni będę jak struty chodził...

- ...i cała reszta.

W KOŃCU jakiś sensowny argument. ;)

***

•Cdaction to gazetka dla niedorobionych, zniewieściałych młodzieńców.

Zapraszamy zatem do lektury. :)

Recenzje i opisy gier często są przepisywane żywcem z zachodnich gazet, zdarzają się taki wpadki, że opisują fakty, które w grze nie występują.

Naturalnie prośba o dowody, cytaty itd. została olana. Czemu mnie to nie dziwi?

***

Ja nigdy nie kupiłem CDA i nie mam zamiaru jak poczytałem trochę u kuzyna to mi się odechciało. Nudzi mnie ich humor :) ten w listach czytelników jak oni sobie drwią z nich.

Wynika z tego, że wnerwia cię humor w listach czytelników i kiedy oni (czytelnicy) drwią z nich (nas)? No, ja też to ledwo znoszę... te kpiny ze mnie, to chamstwo czytelników wyłażące z każdego zdania...

Na dobre pytanie w CDA zawsze jest głupia odpowiedz i jeszcze ten ich humor jest nie na miejscu w poważnym pytaniu... bleee.

...którędy do Pacanowa? :)

***

Zarówno Click jak i CDA to shit. jak inaczej można nazwać gazety, które pociskają ludzią artykuły w stylu „Kaszanka Zone"? No ale jak widać w naszym kraju jest wystarczająco dużo jełopów aby takie popłuczyny mogły się utrzymać na rynku.

I dowartościowywać tym samym takich owczych bobków... ops, bubków jak ty. Uważaj, byś nosem żyrandola nie strącił...

***

Nie interesuje mnie 95% recenzji jakie tam się pojawiają, a te 5% które zostaje jest tak ubogo i beznadziejnie merytoryczne napisane, że czytając czuję się jak profesor od polskiego sprawdzający prace domowe uczniów.

Grunt to skromność. :) Facio pewnie się maturki jeszcze nie dochrapał, ba - pewnie gimnazjum nie skończył (o ile tam już trafił), a tu już profesorem się czuje, nio, nio...

Mam dużą wiedze na temat spraw technicznych i przez to recenzje wydają mi się takie dziecinne i skrajnie laickie.

I słusznie, bo w naszych recenzjach

kiwał na wszystkich, którzy do niego piszą (zamiast udowadniać, że świetnie się nadaje na redaktora, przeczy temu agresywnym zachowaniem typu: „nie podoba ci się to?! To żryj płytki, które wciskamy do tego pieprzonego pisma!"), lecz odpowiadał na przedstawiane przez czytelników propozycje z humorem. z którym ostatnio przesadza. Taki gatunek jak Smuggler nie odpuści sobie docinków w każdym wersie, a gdy tylko zobaczy, że ktoś robi błędy w zdaniach, ryknie jak spasiony warchlak i walnie jakiegoś texta, by zgnoić małolata, która zakłuca

oOOOOoooOO-OO!!! bŁĄD! bŁĄD! BŁĄD! błąD!!! Hahaha!

mu spokojne siedzenie na klozecie...). Myślę, że przydałyby mu się dłuuuuuuuugie wakacje.

(Kefir) i Tesh

Ech, marzenie, marzenie... chciałoby się, ale kończy się na 2-3 tyg. urlopu...

Panopticum

(między nami, snobami)

CD-Action jest pismem na wskroś nowoczesnym, to nie ulega dyskusji - nie odstaje poziomem od pisemek zachodnich, wiele z nich przewyższa. Ludzie, którzy pracują przy narodzinach każdego kolejnego numeru są świadomi potęgi narzędzia, jakim się posługują w kontaktach z nami - Bogu ducha winnymi czytelnikami. Widać to na każdym kroku - CDA stało się pismem snobów. Czują się lepsi - mają ku temu powody - więc czemu mi to przeszkadza?

O przepraszam, a na jakiej podstawie wyciągnąłeś takie dziwne wnioski?

O ile „po drodze" nie bije to po oczach - kunszt samochwalczy Smugglera przekracza wszelkie normy - powinien udzielać lekcji Lepperowi!

Lepperowi?! Poniżasz mnie - ja powinienem udzielać lekcji co najmniej prezydentom USA i Francji. Zresztą nie - co się będę rozmieniał na drobne i byle cieniasami zajmował...

Jedni mówią, że jest chamski - inni chwalą go za humor w stylu „Młonti Pajtona". Całość ogranicza się do oceny gustów - Monty jest fajny dlatego, że obraża - humor szyderczy i świętokradzki. Osobiście wolę Benny Hilla – Smuggler, dla mnie, jest snobem niepozbawionym racji, ale tylko snobem. Swoim snobizmem zaraził dużą część redakcji - to powoduje nieco konsternacji u zwykłego szarego czytacza. Nikt nie lubi być traktowanym z góry „bo niby czym sobie zasłużyłem, by ten kolo mnie olewał"?

Jakoweś kompleksy tu widzę. Dużo można, na pewno, złego o nas powiedzieć - ale że jesteśmy snobami i zadzieramy nosa, pierwszy raz słyszę... I taka subtelność: ja cię nie OLEWAM - ja z ciebie LEJĘ. :)

CDA kupowałem dla dwóch pierwszych literek nazwy - jak większość ludzi, których znam (czytają jeszcze Na luzie).

To tylko świadczy o twoim - i twoich kumpli - poziomie. Jest się czym chwalić?

(...) Zdaje się, że CDA chce zostać czasopismem kreującym dzisiejszą młodzież - wszystko idzie w dobrym kierunku: dużo kolorków, bajeranckie teksty, bajery dołączone do pisemka - to przyciąga kolejnych ludzi poszukujących jakiejś 'cool' grupy do podłączenia się do niej, aby być wśród lepszych.

A waść się czujesz LEPSZY od nich - mądrzejszy itp. - jak mniemam? Hm, to jest dopiero SNOBIZM! A teoria o „kreowaniu młodzieży" naprawdę mnie rozbawiła. No dobra, niech będzie. Chcielibyśmy wykreować czytelnika mądrego, czytającego ze zrozumieniem, wyluzowanego itd. Ale w twoim przypadku zdecydowanie nam to nie wyszło. :(

(...) Pociąg pośpieszny w kierunku płci niekoniecznie pięknej (ale pociągającej) ;) SMG ma niczym napalony siedemdziesięciolatek.

Jak się ma 70 lat, to i taki pociąg - o co chodzi? Swoją drogą, ciekawe - czy w wieku 70 lat TY będziesz miał jakikolwiek pociąg (albo choć lokomotywę)?

Niektóre liściki w Ladies' Corner przypominały zwierzenia wysyłane do „Bravo" - SMG musiał jednak pokazać, jaki to z niego dżentelmen - całość była doprawdy śmieszna i to w dobrym stylu – autokrytyka, choć ukryta, rlz! Ale dlaczego ja się przyczepiłem do biednego Smugglera - tyra chłop jak może, niech ma trochę radości!

Pokornie dziękuje, że ktoś TAK WIELKI I WSPANIAŁY raczył mnie pochwalić. Do śmierci będę wspominał ten dzień, a potem w spadku te słowa zapiszę... Poza tym muszę z przykrością przyznać, że zupełnie nie zrozumiałem, o co temu człowiekowi szło w powyższym akapicie. (Poza tym, że mu się listy i odpowiedzi w LC nie spodobały, bo się przy nich niezdrowo podniecał?)

Dalej o samym CDA: bajerkowe kolorki, rameczki, duperełki - dobrze, że są, zawsze to skutecznie odrzuci od gier (oczopląs). ;) W tym punkcie plus za wymiar dydaktyczny, ale tak na serio - atrakcyjność wizualna musi zostać podtrzymana, tym bardziej że - mimo wszystko - odbiorcami gazety (a wściekaj się, Smuggler, wściekaj) ;) są zwierzęta, które często określa się wzrokowcami.

Oho, ho. „Zwierzęta". To może „podludzie", panie Nadczłowiek? Proponuję teraz jeszcze odcharknąć i splunąć gęstą śliną na czoła tych „zwierząt" - niech w pełni odczują twoją WYŻSZOŚĆ nad sobą.

(...) Jestem sk8em - wyraźnie qńciki w Bonusach pomijają moją mniejszość wyznaniową (nie pisząc o narodowej i ideowej, którą wręcz tępią :(- kreując lepszych po drugiej stronie muru mojej kamienicy. Przyzwyczaiłem się i do tego - nie jest tak od dzisiaj, a trening, jak powiadają, czyni mistrza.

Aaaa... rozumiem. CDA jest „be", bo nie ma nic o sk8tach. No i w bonusach nie ma nic o idei narodowej czy idei ideowej. Jak wiadomo, w Bonusach koniecznie powinno być dużo o Narodzie Polskim i ew. masonach czy innej White Power Kup Se Rower? Sorki, nie to pismo. I nie ci ludzie.

Przepraszam Smugglera, jeśli poczuł się urażony przez nazwanie go „snobem" - w swej ograniczoności nie znalazłem słowa, które wierniej oddałoby mój stosunek do tego gościa.

Nie obraziłem się, bo jestem tak świadom własnej WIELKOŚCI i tak w nią zapatrzony, że w ogóle nie dostrzegam istnienia tak nędznych robaczków jak ty. Odpowiadam wyłącznie z litości, by stada „zwierząt" mogły sobie porżeć, poryczeć i pokwiczeć z min i gestów PANA.

Nie chcę też polemiki z jego strony - tu chodzi o wypowiedzenie mojego zdania, nie dyskusję.

Ferenczy

Ehe, che. Nie ma tak lekko, że „mówię, co myślę, a wy macie zamknąć ryje i tylko słuchać swojego PANA". Każdy ma tu prawo wyrazić własną opinię, więc i ja. Z twojego listu bije... nie - wali!!! - miłość własna. Wyraźnie czujesz się lepszy, mądrzejszy, dojrzalszy, wspanialszy od tego motłochu, który czyta CDA. I napawasz się tym. Mam wrażenie, że chciałbyś pogratulować rodzicom, że udało się im spłodzić tak wspaniałego człowieka. Takich jak ty określa się jednym słowem: „narcyz". W języku potocznym można to oddać jako „zadzierający nosa i zakochany w sobie pacan". Z dwojga złego wolałbym już być snobem...

unikamy dygresji o religii (pominąwszy jęki "O, Boże" - na widok niektórych gier). (Przepraszam, jeśli nie potrafisz zrozumieć tego dowcipu, czytelniku, to się więcej nie powtórzy.) Kolejny frustrat się dowartościowuje... Ach, jakże skromnie i prawdziwie brzmi „mam dużą wiedzę". Poza tym co mają recenzje gier do dużej wiedzy technicznej?

Szkoda, że CDA nie urosło razem ze mną w treści i formie.

Zapomniałeś dodać „i szkoda, że nie jest tak skromne i wspaniałe jak JA", narcyzie. :)

•To nie nie czasopismo. To nie gazeta. To zwykły szmatławiec. 1. Recenzje są do dupy. (...) Wszystkie recenzje są NIE profesjanalne, NIE wiele mówią o grze i często się powtażają w kilku numerach.

Nieprofesjonalne to jest uogólnienie („wszystkie są...") i niepodawanie KONKRETNYCH przykładów tudzież KŁAMANIE („recenzje się często powtarzają?". KIEDY? JAKA?). Nieprofesjonalna jest też nieumiejętność pisania zgodnie z zasadami ortografii. Sam nie potrafisz poprawnie sformułować dwóch zdań, a pouczasz nas, jak mają wyglądać profesjonalnie napisane teksty. Hmmm...

2. Pismo jest zacofane jak cholera. Np. Star Wars Galaxies wyszło w czerwcu, a oni w numerze SIERPNIOWYM piszą newsa że NARESZCIE JUZ JEST. Żałosne.

Żałosne. Nr sierpniowy ukazał się w LIPCU (i to na początku), a cykl wydawniczy pisma - miesięcznika - to... MIESIAC. Zatem news był pisany w czerwcu. Tak trudno to pojąć? Widać, niektórym tak...

3. Chwalą się ilością stron a 30% z tego to reglamy (swojego czasu także pism erotycznych), a i tak kosztuje prawie 20zł.

Zam jezdes reglama (sorki, muszę wysmarkać nos, mam katar, coś niewyraźnie przez to piszę). :P Reglamy (smark!) reklamy są w każdym piśmie i jak to ma być dowód „szmatławości" - to śmiech pusty bierze. Poza tym reglamy weźmiemy pod glany.

4. Po co dają te beznadziejne gry?

Bo chcą.

5. Smuggler to debil.

To prawda. I dlatego chętnie dyskutuję z innymi debilami, by poczuć, że są ode mnie głupsi. Mam zatem nadzieję, że jeszcze coś napiszesz.

Obraża czytelników, modyfikuje i ucina listy tak by moc z autora zrobić pośmiewisko. Wiem, bo sam kiedyś do CDA napisałem ale mimo orżniętego przez niego listy to on zrobił z siebie kretyna.

No więc jak to jest - jestem debilem, bo ośmieszam czytelników, czy też jestem debilem, bo tak ich ośmieszam, że nie ośmieszam i sam się ośmieszam? Może się zdecydujesz? Swoją drogą, IMO wtedy - w AR, jednak wyszedłeś na debila. Tylko po prostu nie dotarło to do ciebie - za bardzo zakuty łeb masz, widać. Albo może i coś dotarło, bo wyraźnie mnie nie lubisz. :)

On jest mocny jak czytelnik nie może mu odpowiedzieć, a normalnie ciota z niego. Z innych redaktorów też. Wystarczy poczytać recenzje.

Wszędzie widzisz gejów? Tjaaaa, głodnemu chleb na myśli...

XXX the best bo ma lepszom szate i wogule jest no lepsze od CDA

Nooooooooo...yyyhyyyy ...eeeee....oo ooooooooooooooooooooo?! E! Beee... MUUuUUU!

***

Tez chciałem sie na CDA przeżucić jak zaczęli fajne gry na CD wydawać, i nosiłem się z tym zamiarem do momentu aż... przeczytałem ich artykuły i stwierdziłem, że to największa

Listy, listy...

Czy zdarza się, że jeśli wydrukujecie kogoś np. trzy razy, za czwartym nie zrobicie tego, nawet jak jego list jest ciekawy - aby czytelnicy nie zarzucili wam promowania jednej osoby?

Farewell Grzesio

Wolimy zarzuty o lansowanie kogoś niż o to, że drukujemy kiepskie/nudne listy. W AR nie ma demokracji rozumianej jako „każdy coś dostanie", czyli „każdego kiedyś wydrukujemy". Tu obowiązują wilcze zasady, które głoszą „kto napisze dobry /fajny list, będzie wydrukowany - reszta na drzewo".

***

No i porażka. Napisałem do was trzy listy: śmieszny, chamski i odkrywczy (chyba, bo teraz już nie jestem przekonany). Nie zamieściliście żadnego... Daruję sobie kolejny, który miałem napisać. Zamiast tego - proszę, ten list. Właściwie nie wiem - dlaczego, może dlatego, że ten płynie od serca, a pozostałe były na pokaz. Chciałem sprawdzić, czy umiem napisać coś, co jest godne uwagi.

Belias

Otóż to. Listy pisane na pokaz, wysilone, wymyślone "aby było fajne/śmieszne /chamskie" są zwykle kiepskie, wymęczone, wysilone - i tym samym nie nadają się do druku. A kiedy się pisze "co w duszy gra", nawet gdy nie jest to ładna polszczyzna, często osiąga się lepsze efekty niż w takich "na zimno" wymyślonych tekstach. Polecam tę metodę - piszcie to, co czujecie, a nie to, co - waszym zdaniem - nam się spodoba...

Ladies' Corner

AR robi się jakieś takie... monotematyczne. Poza „Panopticum" i „Ludzie i ludziska" oczywiście (że też się im pomysły nie kończą). W „poważniejszej" części AR przeważnie dominują listy dziewczyn udowadniających sobie, i wszystkim wokół, że znają się na komputerach (to już się robi denerwujące). Jasne, że są jeszcze listy ciekawe, mądre, interesujące itp., ale stanowią one nie-wielki odsetek wszystkich. Więc: zamiast biadolić, że jest nudno i „niech ktoś rzuci ciekawy temat", trzeba zacząć DYSKUSJĘ!

Moja propozycja: komputer mam od 2 lat i doceniam wszystkie umiejętności tej maszynki. Na kompie gram, piszę, rysuję itd. Ogólnie ułatwia i uprzyjemnia życie. PSX mam już od... niech się zastanowię... 5 lat i uważam go za (UWAGA!) LEPSZY SPRZĘT DO GIER niż PC. Powiem więcej - dużo lepszy! Denerwują mnie texty typu: „konsole-dno, PC-rulez" czy „Gra X ma słabą grafikę, ale to nie jej wina - to przecież konwersja z konsoli Y". A już zupełnie załamał mnie list K2(gire) z CDA 8/03. Dziewczyno - czujesz się pokrzywdzona? Ja bym starego po rękach całowała (zwłaszcza że mój PSX zasłużył już sobie na emeryturę)! Słyszałaś o grach, takich jak Final Fantasy X, Resident Evil: Code Veronica X albo Tekken 4? Tylko siąść i grać, a nie użalać się nad sobą! Nie wymieniłam wszystkich argumentów za konsolami. Mam ich jeszcze sporo, więc zapraszam do dyskusji! Tylko, szanowni pecetowcy - nie zasuwać mi argumentów typu „PC nadaje się i do gry, i do nauki, i do grafiki, i do muzyki, i...". Rozpatrujemy tylko aspekt gier!!! DYSKUSJĘ UWAŻAM ZA OTWARTĄ.

Adela

Eee... O! Konsole nie mają myszy! I dlatego są gorsze!!! :)

***

Uwielbiam czytać AR i „Na luzie". Gdy już to przeczytam, przeglądam recenzje gier, które mnie interesują. Przyznaję szczerze, że nie kapuję połowy tekstów o nowych sprzętach (dobra, powiedzmy to sobie szczerze - NIC nie rozumiem...). Mimo to mam czelność nazywać się czytelniczką CDA. Piszę też w obronie najlepszego czasopisma, jakie znam. Po prostu wkurzają mnie listy, w których jest wypisane całe zło, jakie można sobie wymyślić, a wszystko na was. Gdyby to było poparte jakimiś porządnymi argumentami, to rozumiem. A tak... (...) Naprawdę, przemyślcie to, nie zważając na to, że to jest napisane przez blondynkę (jestem blondynką, niestety). PS Każdego, kto jest pod wrażeniem takiego długiego tekstu napisanego przez blondynkę, proszę o kontakt: agnieszkaak@interia.pl.

Kwiatuś

LC - aneks

Do dziewczynek z Ladies' Corner: (...) powiem, że nigdy nie chciałbym mieć dziewczyny, która się na kompie zna. Z wiadomych względów. Moja mama i babcia siedzą na kompie cały czas pod pretekstem „tylko raz zagram w pasjansa/kyodaia/tetrisa etc." I siedzą po kilka godzin... Zresztą co to za dziewczyna, co cię rozwala w każdą grę?

Lukasz „drx" Zapart

Terminatrix?

Action reaction

A tu są reakcje tych, którzy mieli to szczęście (?) i trafili na łamy AR. I nie spodobało im się to. Ciekawe czemu?

1. Ekstremalny Grzesio

Odpowiadając na mój pierwszy list twierdzisz, że redaktorzy pewnej konsolowej gazety („pewnej"? - przecież wyraźnie napisałem [tu, nazwa - Smg] - boimy się podawać nazwy konkurencyjnych pism?)

Nie, nie boimy się - nie chcemy. W FAQ -u napisałem czemu.

Tu, mała dygresja. Gdy ktoś nazwie CDA gazetą, dostajesz białej gorączki, ale gdy ja napisałem „konsolowa gazeta", nawet nie pierdnąłeś. Tylko CDA ma prawo być pismem, a inni niech się pie?***

Ty chory jesteś? Masz DO MNIE pretensje, że SAM lekceważąco nazwałeś XXX „gazetą"? Czy też uważasz, że jestem rzecznikiem wszystkich komputerowych pism w Polsce? Nie lubię, jak na CDA mówi się „gazeta", a kiedy określasz tak konkurencję to - prawdę mówiąc, jest mi doskonale obojętne, o ile jest to cenzuralne.

Wracając do tematu. Twierdzisz, że redaktorzy XXX to pozerzy lansujący się na matołków.

Napisałem tylko, że MY takowymi pozerami nie jesteśmy. (Bo co do matołków, to ten, tego...)

Według ciebie, CDA jest na luzie w swojej kategorii wiekowej. Gdyby obliczyć średnią wieku redakcji CDA i XXX to na bank tamci byliby młodsi, więc zachowują się, jak na ich wiek przystało.

Grzesio z Choszczna

Niewątpliwie. O ile faktycznie mają po ok. 13 lat. :) Ale NAM to nie przeszkadza - nie zarzucamy im publicznie, że tak się (nie)poważnie zachowują. Może właśnie dlatego, że jesteśmy ciut starsi i nie oczekujemy, że wszyscy będą reagować (i redagować) tak jak my... Kumasz aluzję?

2. Tego już za wiele!

W odpowiedzi na odpowiedź (MEGA-PANOPTICUM - rozdział 2: polska zazdrość, w CDA 10/03). Mój ostatni list, o charakterze neutralno-krytycznym, po usunięciu kilku istotnych fragmentów, stał się do bólu krytyczny (...). Z wypowiedzi zniknął fragment, z którego jasno wynika, jaki jest mój stosunek do czasopisma (POZYTYWNY). A z tego, co zostało, czytający, który nie zna całej treści, odnosi wrażenie, że JA uważam pismo za totalny gniot niewart zakupu.

W porządku, może nie zauważyłeś, ale pochwały są nudniejsze niż krytyka i dlatego właśnie zwykle są usuwane. Cieszę się, że pismo ci się podoba - ale (co już mówiłem) bardziej zainteresowały mnie te „zazdrosno-kasowe" wątki. Bo tak czy inaczej pisałeś „CDA - [pismo dobre, ale] robicie je dla kasy" itd. Czyż nie?

Padłem ofiarą drobnej intrygi mającej na celu ośmieszenie mnie, ot co.

Tak, to prowokacja polityczna, za którą stoi Rywin, Michnik, Ronaldo, SLD, LPR, PO, Samoobrona, Związek Wolnych i Powolnych Eskimosów (niepotrzebne

cienizna merytoryczna na rynku, gorsza nawet od CyberMychy i Clicka. W 8 klasie SP lepsze teksty pisałem. Tyle.

Niektórym czytelnikom forum nie spodobało się to ostatnie zdanie - autor dostał po krzyżu i się tłumaczy.

Fakt, może (a raczej na pewno) przesądziłem z generalizowaniem, ale wymienianie z nazwisk/pseudonimów wszystkich, którzy wg mnie piszą cienko w CDA mijałoby się z celem. Po prostu uważam, że większość tamtejszych pożal-się-boże redaktorów pisze kiepsko, a raczej w tzw. 'nowoczesnym' i 'młodzierzowym' stylu, w którym nawet emotikony (smilesy) są tolerowane jako środek gramatyczny.

Jasne, piszemy po luzacku, np. „młodzieżowy" i „przerzucić", a smilesy stosujemy, bo nie ma zakazu. Zaś „co nie jest zabronione, jest dozwolone".

mam takie a nie inne zdanie o CDA, a wierzmi czytałem dokładnie

Szkoda, że równie dokładnie nie stosujesz naszej „młodzierzowej" ortografii. W każdym razie ja nie wierzamtobie.

Piotr64: Ooo ale fajne się piekiełko zrobiło :) Ja to w kraju nad Wisłą zawsze :) blah blah blah - „nienawidzę cię Smuggler, twoja GAZETA jest do...upy" - Hm.... takie stwierdzenia mają wśród internetowej gawiedzi chyba moc terapeutyczną leczącą z kompleksów, bo co chwile można się na coś takiego natknąć, tak jak nie przymierzając na krowie placki na wiosennej łące...

A tu w końcu wyszło szydło z wora. :) Tyle lat się nam udawało - i w końcu zostaliśmy zdemaskowani. Zobaczcie sami:

Powróciłem po dość długiej przerwie wakacyjnej :P. Tesh niedawno uważałem że CDA jest super i wogule, do momentu jak zobaczyłem w Londynie CDA po tańszej cenie niż w Polsce! Jak wróciłem do Polski to miesiąc po tym jak kupiłem sobie CDA w Anglii to w domu widziałem ten sam numer z normalną ceną tą samą okładką i uwaga takie same recenzje! Tylko że przetłumaczone na polski..... I tak jest do tej pory, przykład recenzja W3:ROC była miesiąc po premierze..... Z resztą większość czasopism w polsce jest kopiami tych co są na zachodzie, smutne ale prawdziwe.

Nie wiem, co zażyłeś - ale wizje po tym masz niezłe. A wiecie, jak się nazywa angielski Smuggler? Przemytnik!!! Aha - a jak zauważysz w Anglii stepującego różowego słonia z trąbą zawiązaną w kokardę, będzie nasz - tzn. ich - nacelny... Poza tym jesteśmy jednym z nielicznych już pism w Polsce, które nie jest ani licencyjną kopią zachodnich oryginałów, ani nawet czymś mocno wzorowanym na zachodnich wzorcach. I jesteśmy z tego dumni.

RÓŻNOŚCI

ribik: CDA na pewno przewyższa XXX - pod względem ciężaru gatunkowego, wystarczy zwinąć w rulon jedno i drugie i na przemian się walnąć :-D

Cardinal: BTW: Powinniśmy głosować, by dział 'ludzie i ludziska' został rozszerzony, szkoda takich przebłysków yntelygencyi.

cool_ludek: Teraz się zacznie nie yntelygencyia, a yeuopia

matmus: Taka reklama w TV to świetna sprawa. Siedzę sobie przed telewizorem, w łapkach trzymam jeszcze ciepłe CDA z kiosku a tu jego reklama... Nawet nie wiecie jak się czuje człowiek dumny, że was czyta.

skreślić). Wszyscy nam zapłacili, aby CIĘ ośmieszyć...

(...) Panie Szmuggler, zrobiłeś pan ze mnie kretyna na łamach tejże GAZETY, zostałem zmieszany z błotem jak mało kto. Teraz pół Polski tarza się ze śmiechu. :) Ale czy powinienem się dziwić ?!

Co napisałeś?! „Szmugler"? GAZETY!?... A dobrze ci tak!!! :)

Czego ja oczekiwałem?! Najpierw dostałem dwa sierpy - jeden z lewa, drugi z prawa, następnie kąśliwy podbródkowy - chwieję się, a na koniec bomba między oczy... i leżę, i kwiczę.

A czego oczekiwałeś po wejściu na ring i walnięciu mnie pod żebra na „dzień dobry"? Dyskusji o francuskiej poezji średniowiecznej czy też, że będziemy tańczyć macarenę?

Hm, a może to trzeba się cieszyć? Drugi list i trafia do AR (...) Mało tego, wspomniano o MNIE we wstępniaku :) (co tu dużo mówić, jestem WIELKI).

A jesteś, jesteś - wielki... :) (Piłeś mleko?)

Na koniec: poprzedni list jaki był, taki był. Mogłem nim kogoś urazić, zdenerwować czy coś w tym stylu. Taki stan rzeczy spowodowany jest zapewne tym, iż pisząc go opierałem się nie na faktach, lecz domysłach dotyczących CDA i jego redakcji.

Mnie nie zdenerwowałeś, a rozśmieszyłeś. Nic do ciebie przecież nie mam i na twoim przykładzie pokazałem tylko bezsens snucia rozmaitych teorii, opartych tylko i wyłącznie na własnych domysłach oraz fantazji.

Choć - z drugiej strony - z lektury CDA nie mogę się dowiedzieć niczego o redakcji czy ludziach go tworzących, więc nie miejcie mi tego za złe.

MICHAŁ

Ależ możesz, możesz - od ankiet w Gamewalkerze po rozmaite teksty w numerach kwietniowych...

3. Szczyt!!!

Smuggler, zjechałeś już setki (lub tysiące) ludzi, ale teraz ja ciebie zjadę, bo ci się należy! W tekście, który do was wysłałem, było napisane coś innego, niż wydrukowaliście (AR w CDA nr 09/03, tekst niejakiego Kaskadera). Nie mogłem w to uwierzyć. Zjechałeś mnie za słowo, które sam napisałeś. Przyznaję, pomyliłem się w czasie wstukiwania tamtego listu, ale mój błąd był zupełnie inny! Ja napisałem „oglądnełem", a ty wydrukowałeś „oglądnęłem" - i wyśmiałeś się z tego.

Tak naprawdę to TROSZECZKE obśmiałem formę „ogladnelem" zamiast „obejrzalem", polskie literki niewiele tu zmieniają... :P

Okazało się, że z ortografią stoisz na poziomie podobnym do mojego, bo prawidłowa forma jest jeszcze inna.

Subtelność polega tu na tym, że ja świadomie użyłem złej formy, a ty nie. :)

To, co zrobiłeś - to był szczyt... (uzupełnij wg własnego pomysłu).

Hm... Szczyt Zeszklonej Cebuli? W każdym razie mam nadzieję, że czytając swój list nie szczytowałeś przy tym...

Uprzejmie proszę o niewykonywanie tak głupich numerów w przyszłości. Zawsze myślałem, że jak wydrukowaliście list z błędem, pomylił się czytelnik i należało mu się zjechanie.

I słusznie myślałeś - popełniłeś (śmieszny) błąd i zostałeś zjechany. Pasuje...

Tak czy inaczej powinieneś się przejść do szkoły i podreperować u siebie znajomość ojczystego języka (ja nie muszę, bo i tak tam chodzę - rodzice mi każą).

Kaskader

Jakbyś zaczął tam chodzić po to, by się uczyć, a nie dlatego, że każą... to nie byłoby okazji do obśmiewania. Swoją drogą, epizod z „oględnięciem" był najmniej ważny w tym liście...

Paker do CDA :)

(...) Czytam AR i nagle taki tekst „anaboliki im z ust wypadły, a strzykawki z rąk" (AR 10/03). (...) Nawet jeśli to był żart, to w bardzo złym guście.

W AR trudno znaleźć inne.

Występuję w obronie siebie i kolegów z siłowni, ponieważ czujemy się obrażeni cytowanymi słowami.

Krótka piłka: bierzesz sterydy? Jeśli nie - to nie było to o tobie/was, ergo - nie ma powodu do obrazy. A jeśli bierzesz - to o co się obrażasz? Że prawdę powiedziałem?

Analogia. Smuggler, co byś powiedział gdybym stwierdził, że większość gier ukończyłeś dzięki solucjom i tipsom?

Baku Baksik

Że... masz rację. :P (I nie wiem, czy nie przekręciłem ksywki, bo dość niewyraźnie napisana była.) A w ogóle zacytuję ci kawałek wiersza J. Tuwima.

„O film, panie ministrze/Obrazili się wachmistrze; O wiersz, panie generale/Obrazili się kaprale; W radio była audycja/Obraziła się policja. (...) Dalej - studenci/Są do żywego dotknięci; dalej, księża z płockiego/Dotknięci są do żywego..." itd.

Frustrat Zone

Problem: siema! Kur... daliście rozjeb... płyty! Sprawdzajcie je, dobra, a nie piszecie, że sprawdziliście, choć niektóre wsadzacie do pudełek (i jesteście święci) niesprawdzone. Inni tracą forsę, a wy zarabiacie za to. Lubię wasze czasopismo, ale sprawdzajcie każdą płytę, OK?

[???]

Odpowiedź: czyli sprawdzać grubo ponad pół miliona płyt? Każdą odpalić? Uruchomić każdy program? No, to najbliższy CDA ukaże się za jakieś pół roku (o ile zatrudnimy z 5000 testerów). :) Płytki są sprawdzane maszynowo, a ich uszkodzenia najczęściej dokonują się podczas transportu lub pakowania... Jeżeli coś nie działa, odeślij do wymiany.

Kontra: to róbcie to pół roku wcześniej! A do wymiany to gdzie mam iść, może do was, co?

Rekontra: ciężkie westchnienie [+ powolne, ale silne stukanie czołem w blat biurka].

Ludzie i ludziska

Mam mały problem - chce pograć w Worms Armagedon. Wienc je wgrywam. Uruchamiam daie gre na dwuch na jednym kompie. Wybieram drurzyny naciskam start game i czarny ekran oboientnie jle bym czekał i tak bendzie czarny ekran. Morzecie mi pomuc. P.S mam windowsa XP

[???]

Nasza rada: sprzedaj XP, za zarobioną kasę kup sobie Win 98 i słownik ortograficzny. Pomoże i na grę, i na liczbę popełnianych baboli w tekstach.

***

Darmowe usługi bluzgania konkurencji. Wystarczy, że powiecie, jakie pismo zbluzgać, a słowo stanie się bluzgiem.

bluzgmaster

Taaa? To zbluzgaj CDA. A potem to przyślij. Zweryfikujemy twój czarny pas. :) I będzie co do Panopticum wrzucić.

***

Myślałem, myślałem i wreszcie wymyśliłem. Co takiego? Ano, dlaczego wszyscy uważają, że schodzicie na psy. Przyczyna jest trywialna - mianowicie prawie co numer drukujecie listy tych samych kolesi o ksywkach [???] i [namiary znane], przez co nie drukujecie ciekawych listów od innych czytelników. :)))

[???]

No taaak. Samokrytyka, co? Więcej cię już nie drukniemy. :)

***

CDA popiera piractwo! (...) Otóż, zauważyłem, że wasze płyty CD nie są zabezpieczone przed kopiowaniem - głównie pełne wersje gier.

G. Rasiński

Producent noży popiera zabójców - bo robi noże! I do tego ostre!

***

Ja naprawdę nie wiem, jak to robicie! Gdy czytam AR, czuję taki jakby OD-LOT od rzeczywistości. Czytając ten dział zapomina się o takich problemach jak pała z matmy, pryszcz na czole czy dupce.

A.J.

I słusznie - bo ja stale powtarzam, że czytanie AR odmóżdża... No brain - no pain. :)

***

Smuggler wyznaje bardzo prostą filozofię życia - świat jest słojem ciastek, ludzie zaś marnymi okruszkami. Tak się składa, że on jest rodzynkiem.

Termit

Dzięki, ale wolałbym być ziarenkiem soli czy pieprzu, by konsumenta wykrzywiło, jak mnie nadgryzie. Ew. tym, kto je ciasteczka. :) I nie myśl, że nie wiem, skąd to wziąłeś - też czytam komiksy z Garfieldem.

***

Niestety nie mogę kupować waszego pisma co miesiąc, ponieważ do kiosku mam 30 km.

[???]

Rozumiem, że to dlatego i że droga w jedną stronę zajmuje ci miesiąc? Nie masz czasem ksywki „Ślimak"? A jak masz - mieszkasz na Placówce, co? :) [Jeśli nie rozumiecie dowcipu, to znaczy, że nie czytacie szkolnych lektur - pretensje miejcie do siebie.]

***

Czy to prawda, że Postalowi 2 daliście taka niską ocenę, ponieważ gra jest brutalna i nie chcecie, by ktokolwiek ją kupił?

[???]

Nieprawda. Postalowi 2 daliśmy niską ocenę, ponieważ to kiepska gra była.

***

Chce zapytać, co zrobić, by list był zamieszczony w AR.

[???]

Napisać. Wysłać. Ew. dać na mszę (albo nam w łapę - to pewniejsze, przynajmniej w tym przypadku). A jak jesteś płci żeńskiej - wystarczy być ładną i pozbawioną przesądów dziewczyną oraz mieć skończone co najmniej 15 lat. (Dzwonić trzy razy po 18.00, przynieść dowód tożsamości z datą urodzenia.)

***

Smugler! Wiesz, że po angielsku 'smuggler' oznacza przemytnika? Co przemycasz? :)

LIU-KAS

Od końca: za pytanie „co przemycasz" od 5 lat walę w ucho (zardzewiałymi grabiami!), bez ostrzeżenia. Czemu? Zrozumiesz, jak usłyszysz to samo pytanie mniej więcej 20 000 razy i odpowiesz na nie tak z razów (zrazy - dobra rzecz!) 3457. Po czym znowu je usłyszysz. Po drugie - dzięki za tę informację. Też coś ci zdradzę, coś, czego pewnie nie wiesz - napisałeś do mnie list! Po trzecie - dwa razy wymieniłeś moją ksywkę i za każdym razem z błędem - i to innym. Pogratulować, Ju-Hasie!

A tak poza tym to te pismo to cienka przykrywka i kupuje je tylko dla Action Redaction, recenzji, na luzie, zapowiedzi, sprzętu, fajnych gierek, action maga, kącików na cd, bonusów - cała reszta to lamerstwo :).

[to ja]

Lamerzy na wieży

Smuggler (łowca jeży) i duch Mr Jedi (co w bociana nie wierzy)

Głodny rozrywki?

Zaspokoimy Twój głód!!! Nakarmimy każdego!

Przystawki

ABC z Reksiem	49,00	Oskar odkrywa tajemnice lasu	24,90
Ala i otaczający nas świat	25,00	Oskar odwiedza gospodarstwo	24,90
Affabet - nauka czytania i pisania.	25,00	Oskar wyrusza za miasto	24,90
Bob budowniczy:		Pet Racer (PL)	29,90
Bob buduje park (PL)	46,00	Pet Soccer (PL)	29,90
Bob Budowniczy:		Reksio i Skarb Piratów	39,90
Damy radę? (PL)	46,00	Reksio i UFO	39,90
Bolek i Lolek na tropie		Simsala Grimm - Zestaw	36,00
zaginionej księgi ortografii.	49,00	Simsala Grimm: Zabi Król	24,00
Cartoon Maker (PL)	49,00	Simsala Grimm:	
Chatka Matolatka		Dzielny Krawczyk	24,00
- Język Angielski dla dzieci	19,90	Simsala Grimm: Titelitury	24,00
Comar Barbarian (PL)	29,90	Smokule - Abecadło	25,00
Draggo	44,90	Smokule - Język Angielski	25,00
Indiana Jack (PL)	46,00	Smokule - Matematyka	25,00
Jazz Jackrabbit	44,90	Smokule - Muzyka	25,00
KLAPS - Przygody		Smokule - Szkoła Marzeń	25,00
w zaczarowanym swiecie filmu	49,00	Smokule	
Kot w butach	19,90	- Świat Kolorów i Kształtów	25,00
Koziołek Matołek		Szkoła Koziołka Matołka	39,90
idzie do szkoły	49,00	Tęcza - Czkawka Wieloryba	42,90
Koziołek Wynalazca	49,00	Tęcza - Księżniczka	
Liczę z Reksiem	49,00	podwodnych głębin	42,90
Magiczny Album		Wesołe Przedszkole	
Wujka Alberta (PL)	49,00	Bolka i Lolka	49,00
Max i Maria na zakupach (PL)	14,90	Wesołe Przedszkole Reksia	39,00
Młody Einstein	39,00	Wielki Teleturniej Smoka	
Oskar nurkuje w jeziorze	24,90	Wawelskiego	49,00

Klasyczna kuchnia polska

Jan Młodek		Licealista - pakiet 4	
- Multimedialny Słownik		- język angielski,	
Ojczyzny Polszczyzny	69,00	język francuski,	
Licealista		historia i wos, geografia	56,00
- pakiet 2.0 - matematyka	46,00	Literatura przed maturą	49,00
Licealista 2.0 - język polski	46,00	Historia przed maturą	49,00
Licealista - pakiet 3		Wiem Wszystko:	
- fizyka, chemia,		Język Polski (2CD)	69,00
biologia, język niemiecki	56,00		

Wiedza skondensowana

Przekąska na każdą okazję!

Cywilizacja indyjska	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN	
Cywilizacja.		- Nauka	19,90
Multimedialna encyklopedia PWN	49,00	Encyklopedia multimedialna PWN	
Cywilizacje Dalekiego Wschodu	22,90	- Państwa świata	19,90
Cywilizacje Europejczyków	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN	
Cywilizacje Dalekiego Wschodu	22,90	- Polskie dzieje. Zeszyt specjalny	19,90
Cywilizacje Europejczyków	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN	
Cywilizacje obu Ameryk	22,90	- Słownik języka polskiego.	
Czas, przestrzeń, materia	22,90	Zeszyt specjalny	19,90
Człowiek	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN	
Encyklopedia multimedialna PWN		- Słownik wyrazów obcych.	
- Geografia	19,90	Zeszyt specjalny	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN		Encyklopedia multimedialna PWN	
- Historia	19,90	- Sport	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN		Encyklopedia multimedialna PWN -	
- Kontynenty	19,90	Sztuka	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN		Encyklopedia multimedialna PWN	
- Literatura i muzyka	19,90	- Teatr i film	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN		Encyklopedia multimedialna PWN	
- Ludzie i wydarzenia	19,90	- Technika	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN		Encyklopedia multimedialna PWN	
- Media	19,90	- Wiek XX	19,90

Kuchnia dalekowschodnia

PS2 Colin McRae Rally 4

Konsola Playstation 2		(GBA) Konsola	
+ gra	999,00	GBA SP	649,00
PS2 Eye toy		GBA SP + Doom II	699,00
- gry z kamerą w komplecie	239,00	Gameboy Advance + Doom II	399,00
Konsola PS One	399,00	Konsola Game Cube	768,00

Głód wiedzy?

Zamawiaj i spożywaj na ciepło!

Multimedialna Encyklopedia		Encyklopedia PWN	
Wiem 2004	79,00	Portal 2004	79,00

....do tego chrupiące gierki o różnych smakach

Zadzwoń, sprawdź listę smaków

Nie jadaj na mieście! Zamawiaj do domu!

Zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Tanie danie

Partners (PL)	49,00
Praetorians (PL)	99,00
Unreal II The Awekening	39,00
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

Szef kuchni poleca

Age of Empires Gold	32,90
Anno 1503 (PL)	139,0
American Conquest (PL)	109,90
Alien vs Predator 2 Złota Edycja	92,90
Apocalyptica	156,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	109,0
Big Mutha Truckers	79,00
Bloodrayne	92,90
Bowling (kregle)	19,90
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90
Championship Manager 4 (PL)	132,90
Chrome (PL)	89,00
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Commandos Superpack	92,90
Comanche 4	34,90
Counter-Strike: Condition Zero.	122,90
Cutthroats	19,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL)	92,90
Destroyer Command	
Silent Hunter Pack (PL)	92,90
Diablo II + Diablo II	
Pan Zniszczenia (PL)	92,90
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL)	52,90
Enter the Matrix	99,90
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL)	86,90
Etherlords II (PL)	29,00
Flanker 2.5	32,90
Flight Simulator 98	33,90
Flight Simulator 2002 professional	169,00
Ghost Master (PL)	92,90
Gothic 2 (PL)	92,90
Grom (PL)	92,90
Gry karciane 1.	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA III	69,00
Half Life Bestseller	49,90
Harbinger (PL)	76,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Hugo gorączka czarnych diamentów	76,90
Hugo: Smakkaball (PL)	72,90
Hugo tropikalna wyspa 2	76,90
Hugo Bohaterowie sawanny	76,90
Hulk	92,90
Icewind Dale II (PL)	53,90
IL 2: Forgotten Battles (PL)	92,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	152,90
Jak rozpętałem II wojnę światową (PL)	72,90
Jazz jack rabbit	29,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Mafia (PL)	62,90
Medal of honor: Sparehead	79,90
Medal of Honor: Allien Assault	99,90
Medieval Total War: Viking Invasion	99,00
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Midtown Madness	32,90
Midnight Club 2	129,00
Morrowind (The Elder Scrolls III)	53,90
Napoleon (PL)	96,90
Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide (PL)	72,90
Patrician III Rise of the Hanse	93,90
Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Podwójna Edycja Nevewinter Nights	129,00
Nosferatu (PL)	69,00
Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL)	92,90
Paradise Cracked (PL)	76,90
Partners (PL)	49,00
Perfect Pool (bilard)	19,90
Port Royale (PL)	92,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Praetorians (PL)	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	92,90
Pustynna Burza	39,90
Rainbow Six 3: Raven Shield	119,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	62,90
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Quake Gold (sieciowa)	109,00
Salammbo (PL)	72,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm + Reah (DVD)	65,90
Silent Hill 2	159,00
Sim City 4 (PL)	124,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims balanga (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims Deluxe (PL)	119,90
Sims wakacje bestseller (PL)	74,90
Sims światowe życie (PL)	74,90
Splinter Cell PL	126,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	74,9
Sudden Strike 2	96,90
Target	19,9
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Tron 2.0	93,90
Warcaby	49,00
Warcraft III: Frozen Throne (PL)	72,90
Warrior Kings	93,90
Starsky & Hutch	93,90
Warhammer 40K: Fire Warrior	92,90
Podwójna Edycja Warcraft III	129,00
Will Rock	92,90
World War II: Frontline Command (PL)	92,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	92,90

Smakołyki i łakocie, że palce lizać!

Silent Hill 3 (DVD)

American Conquest (PL)

GTA Vice city

Indy Car Series (PL)

Republika: Rewolucja (PL)

Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy

Lords of the Realm III (PL)

Max Payne II The Fall of Max Payne

Lionheart (PL)

Blitzkrieg (PL)

Worms 3D (PL)

Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)

Homeworld 2 (PL)

Warhammer 40K: Fire Warrior

Conflict Desert Storm 2 (PL)

Commandos 3 Destination Berlin (PL)

Twierdza: Krzyżowiec (PL)

UFO: Kolejne Starcie (PL)

Polanie II (PL)

Hobbit (PL)

Counter-Strike: Condition Zero

Dania dietetyczne

Wszystko w cenie: 19,90

NHL 99

NBA Live 99

Madden NFL 99

Alpha Centauri

Dungeon Keeper Gold

Fighter Pilot

Aquarium

Future Cop L.A.P.D.

Nuclear Strike

Populous the beginning

Rim: Wojna o planetę

TimeAlarm
Ochroni twój pokój przed intruzem, program+czujka!

Nie działa z XP

Nie działa z WinXP, Me, 2000

Sałatki warzywne

Człowiek gór	14,90
Diamenty	14,90
Dzikie Gęsi	14,90
Imperium Azteków	14,90
Indyki deluxe	14,90
Max i Maria na zakupach	14,90
Kart Challenge	14,90
Krasnale 2	14,90
Pacific Warriors	14,90
Postal Plus	14,90
Kurka Wodna 2	19,90
Afrikan Safari Deluxe	19,90
Airlines 2	19,90
Bowling	19,90
Brydż	19,90
Casino	19,90
eJay Dance 3 (PL)	19,90
Fighter Pilot	19,90
Ford Racing	19,90
Hopmon	19,90
Kurka w kosmosie 3D	19,90
Kurs prawa jazdy 2003	19,90
Maluch Racer	19,90
Movie Studio Boss	19,90
Live Billards	19,90
Pasjanse	19,90
Perfect Pool	19,90
Przeklęta Ziemia	14,90
Search & Rescue IV	19,90
Wnerwiony Działkowicz	19,90
Shadow Company	14,90
Spidi	14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	25,00

Zupki chińskie (ilości mocno ograniczone)

Defender of the Crown(PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
RIM - wojna o planetę PL	9,90
Resurrection	9,90
Rowery	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Cutthroats	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	
Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Mortyr	19,90
World War III PL	19,90
Conflict: Desert Storm	
Pustynna Burza(PL)	39,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

Desery

MAGIX see hear feel create

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Dyscy 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.

Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD
Nowość!

Magix CD&DVD burnR deluxe
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.

Magix Music Maker 2004
~~49,00~~
Tylko w grudniu 399,00
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

Magix Music Maker 7
Twoje nowe narzędzie pracy.

Magix Play It XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.

Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakrecone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa.
W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus cena: 439, 00 zł

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji.
W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć
cena: 129,00 zł

Magix Guitar Workshop 2
Szybko nauczysz się grać rockowe i popowe standardy, a wirtualny jam room pozwoli ci zagrać z zespołem

Magix audio PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacje trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również videoklipów.

Magix Music Studio 7
Nie wynajmuj drogiego sprzętu i realizatora. Magix Music Studio oferuje ci kompletne narzędzia do obsługi dźwięku audio i MIDI.
W sprzedaży również wersja Magix Music Studio Deluxe cena: 159,00

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

Przyprawy

Dodatki do dań muzycznych

Ambient duh	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99

EXE

www.fajny.pl

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

NEC

Jaki monitor – taaaka zabawa!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

BIGGER IS BETTER!!!

WORMS 3D

Dystrybutor gry: **CD PROJEKT**

TEAM17

SEGA®

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** oraz gra **WORMS 3D** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Pomysłodawca serii: Andy Davidson. Wszystkie prawa zastrzeżone.